electronic GAMES

Superbasic - Home computer

4

APRILE 1984

L. 3.000

Finalmente insieme.

Un'occasione da non perdere.
Quest'anno a Bit Usa,
la prestigiosa mostra di
Home e Personal Computer americani,
si affianca VIDEO GAME USA.
Un'edizione ancor più ricca e
interessante. Vi aspettiamo perciò
numerosi, dal 22 al 26 Maggio,
presso il
Centro Commerciale Americano.

VIDEO
GAMES
USA

USA 20

CENTRO COMMERCIALE AMERICANO

Via Gattamelata 5, 20149 Milano
Tel. (02) 46.96.451 Telex 33020[illegible]

Editor
Arnie Katz

Executive Editor
Bill Kunkel

Editorial Director
Bruce Apar

Senior Editor
Joyce Worley

Publisher
Jay Rosenfield

Co-Publisher
Arnie Katz

Illustrators
David Prestone
Brez
Mark Gerber
Curtis King Jr.
Joe Dyas

ELECTRONIC GAMES is published bimonthly by Reese Publishing Company, Inc., 235 Park Avenue South, New York, N.Y. 10003.

Single copy price $ 2,95. Subscription rate 6 issues for $ 15. and 12 issues for $ 28. Printed in the U.S.A.

Direttore responsabile
SALVATORE LIONETTI

Redattore capo
CESARE ROTONDO

Redattore
MARCO FREGONARA

Segretaria di redazione
DIANA TURRICIANO

Collaboratori
BUTTI GIANCARLO
BARATTINI ALESSANDRO
SALVI ENRICO
FERRIERI LUCA
FIORENTINI CLAUDIO
FREGONARA CRISTINA
BOSSI FABIO
CASTELFRANCHI GIANALBERTO

Illustratori
DE NOBILI LUIGI
EPIS STEFANO
MANCUSA MASSIMILIANO

Contabilità
M. GRAZIA SEBASTIANI
CLAUDIA MONTÙ

Abbonamenti
ROSELLA CIRIMBELLI
ORIETTA DURONI

Spedizioni
GIOVANNA QUARTI
PINUCCIA BONINI
LUCIANO GALEAZZI

Direzione, Redazione, Amministrazione
Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - Milano
Tel. (02) 61.72.671 - 61.72.641

Sede Legale
Via V. Monti, 15 - 20123 Milano
Autorizzazione alla pubblicazione
Trib. di Monza n. 458 del 24/12/83
Elenco Registro dei Periodici

Pubblicità
Concessionario in esclusiva per l'Italia e l'Estero
SAVIX S.r.l.
Tel. (02) 6123397

Fotocomposizione
F.G.M.
Via Rancati, 22 - 20122 Milano

Stampa
GEMM GRAFICA S.r.l.
Paderno Dugnano (MI)

Diffusione
Concessionario esclusivo per l'Italia
SODIP - Via Zuretti, 25 - 20125 Milano

Spediz. in abbon. post. gruppo III/70

Prezzo della Rivista L. 3.000
Numero arretrato L. 5.000

Abbonamento annuo L. 28.000
Per l'estero L. 42.000

I versamenti vanno indirizzati a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - Milano
mediante l'emissione di assegno circolare, cartolina vaglia o utilizzando il c/c postale numero 315275.

Per i cambi d'indirizzo allegare alla comunicazione l'importo di L. 500, anche in francobolli, e indicare insieme al nuovo anche il vecchio indirizzo.

Mensile associato all'USPI
Unione Stampa
Periodica Italiana

PISTAAA...LA POSTA!!!

E quanta. Mentre scriviamo il postino bussa al nostro portone e non vede l'ora di svuotare il proprio sacco pesante e straripante. Non pensavamo davvero di ricevere tanti consensi, auguri, consigli, rimproveri, saluti e complimenti. Contenti? Di più: felici, pimpanti, sorridenti, electronizzati, urlanti ma anche con la mano destra stanca. Perché? Ma perché l'entusiasmo ci fa rispondere a tutti e giù parole, ringraziamenti e incitamenti. Rischiamo di trascurare le altre parti della rivista e così ci strappiamo spesso dalle vostre lettere per tuffarci nella realizzazione delle altre rubriche. E così forse saremo costretti a rimandare qualche risposta al prossimo numero; in compenso molti troveranno soddisfazione alle proprie esigenze attraverso le nuove rubriche che questo mese hanno trovato spazio. Avete visto per esempio le classifiche proposte in modo nuovo, diremmo quasi rivoluzionario? Che ne pensate? E le recensioni con le pagelle di preferenza? Ma forse non avete ancora sfogliato la rivista; allora non vi premettiamo altro così non roviniamo la sorpresa. Però, ricordate a gennaio quando nel primo numero piuttosto che trascurare l'angolo della posta ma non avendo ancora ricevuto nulla da voi avevamo pubblicato le lettere dei ragazzi americani? Ci sembrano tempi lontani, forse perché la forma e i contenuti si sono già evoluti e normalmente una trasformazione simile richiede tempi molto più lunghi. Ma da noi le cose succedono prima perché c'è entusiasmo e voglia di fare un sacco di cose.
Insomma ragazzi, noi siamo proprio gasati e le vostre lettere ci spingono ancora più in alto ... non perdeteci, seguiteci, raggiungeteci: faremo grandi cose!

CONSIGLI

Spettabile Redazione, ho visto la vostra rivista nell'edicola e ho deciso di comprarla. (*n.d.r.* BRAVO!).
Devo dire che mi è piaciuta molto, però a mio avviso bisognerebbe aggiungere qualche cosa.
Sarebbe meglio se alla posta fosse dedicata qualche pagina in più e se divideste per "categoria" le varie rubriche: per esempio si potrebbe fare una rubrica con le ultime notizie dal mondo dei Videogiochi, una rubrica con le prove di alcune cassette per consolle domestiche, una prova infine di una cassetta per gli Home più diffusi in Italia (Vic 20, ZX Spectrum, TI 99/4A, ZX 81), inoltre vedrei una gara

alla quale possono partecipare i possessori degli Home e i possessori di consolle pubblicando nella rubrica riservata alle notizie le cassette (per ogni sistema) con cui sarà possibile giocare e magari mettere in palio per i primi classificati per ogni cassetta un abbonamento alla vostra rivista.
Spero di non avervi annoiato troppo e confido nella vostra benevolenza perché pubblichiate la mia lettera augurandovi sia la prima di una lunga catena.
Distinti saluti.

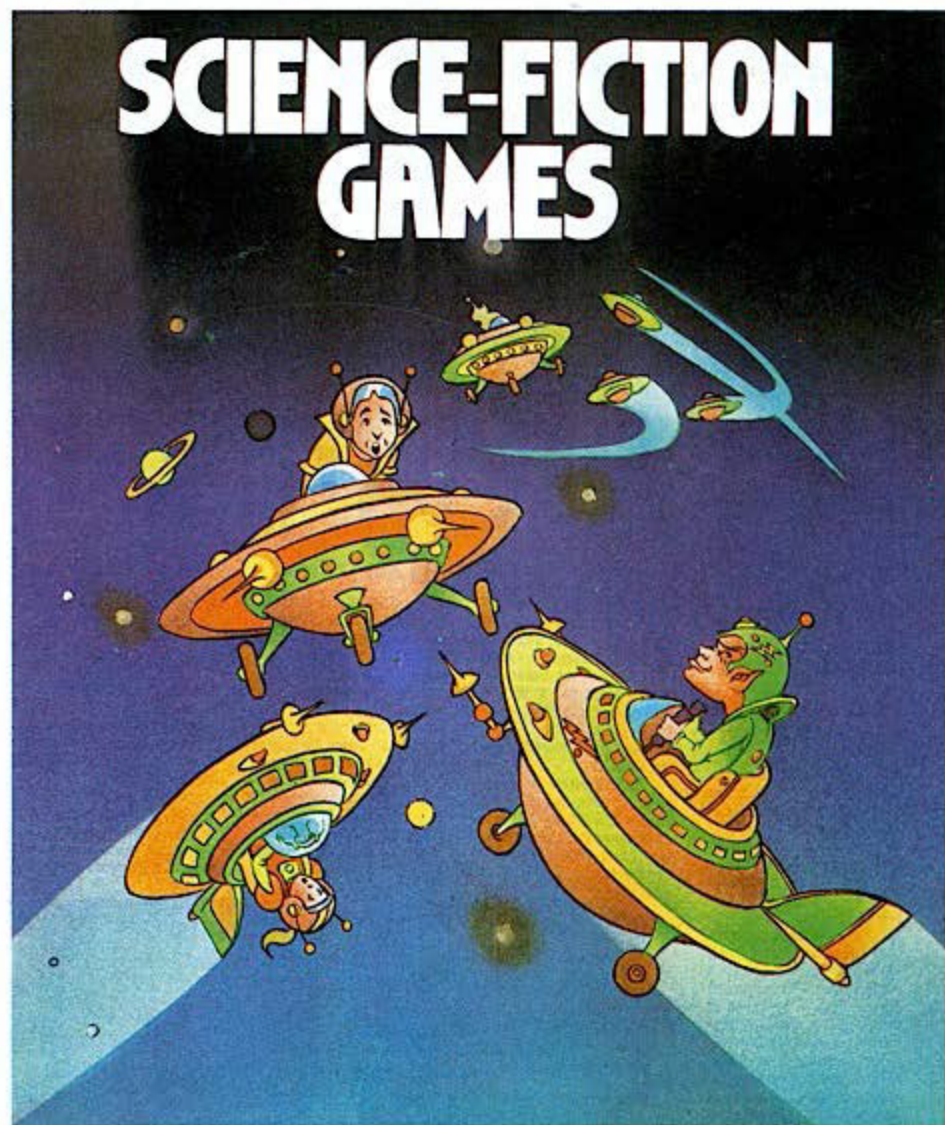
Mazza Mirko
Bologna

Quanti consigli, tutti graditi del resto. Con soddisfazione noterai che già dal numero di Marzo alcune delle rubriche da te proposte hanno trovato una collocazione. Alla posta abbiamo dedicato un po' di spazio in più e molto ancora siamo pronti a dedicarne quindi scrivici nuovamente e facci scrivere dai tuoi amici: vedremo di rispondere a tutti. Circa le rubriche in "categorie" qualcosa è stato fatto e altro bolle in pentola: tra ciò che è apparso spero tu abbia gradito "il parere di eg", "il gioco del mese" e "l'intervistar": per le cose in pentola non vogliamo sbilanciarci troppo ma sta sicuro che ci stiamo dando da fare. Infine per la gara, in attesa di un vero super concorso che non tarderà a prendere vita, abbiamo proposto nell'ultima pagina del giornale una schedina per competere tra tutti i lettori di EG: aspettiamo anche il tuo punteggio che, dall'interesse dimostratoci, sarà senz'altro uno dei primi a giungere in redazione. Per quanto poi riguarda la speranza di vedere pubblicata la tua lettera vedi che non c'è problema, sempre che i contenuti siano interessanti e ci diano l'occasione di offrire risposte che soddisfino non solo la curiosità di chi ci scrive ma anche quella di chi segue la nostra (sempre più consistente) rubrica della posta. Ciao, alla prossima.

E.G. DA FANTASCIENZA

Spettabile Redazione, ho letto il vostro n° 1 di Electronic Games e l'ho trovato veramente molto interessante e fantascientifico. Complimenti per l'impostazione americana egregiamente italianizzata di questa rivista. Spero che continuerete così, aumentando il numero delle pagine, in modo che i videogiocatori italiani si sentano più vicini a quel videomondo che è l'America dalla quale è stata lanciata la grande sfida al mondo intero.
Ora vorrei farvi alcune domande:
1) Esiste già il record italiano e mondiale di Robot Tank? E quelli di Hyper Olimpic, la versione di Decathlon dell'Atari?
2) La figura di pagina 37 del numero uno dal titolo "The Players Guide To Scienze-Fction Games" è un libro? Se lo è esiste la versione in italiano?
Un'ultima cosa: perché non parlate di più di ogni singolo gioco precisando i vari schemi possibili, i punteggi, i bonus, i comandi, varianti utili; elementi utili in pratica alla strategia da adottare in ogni singola fase del gioco.
AUGURI E COMPLIMENTI!!!

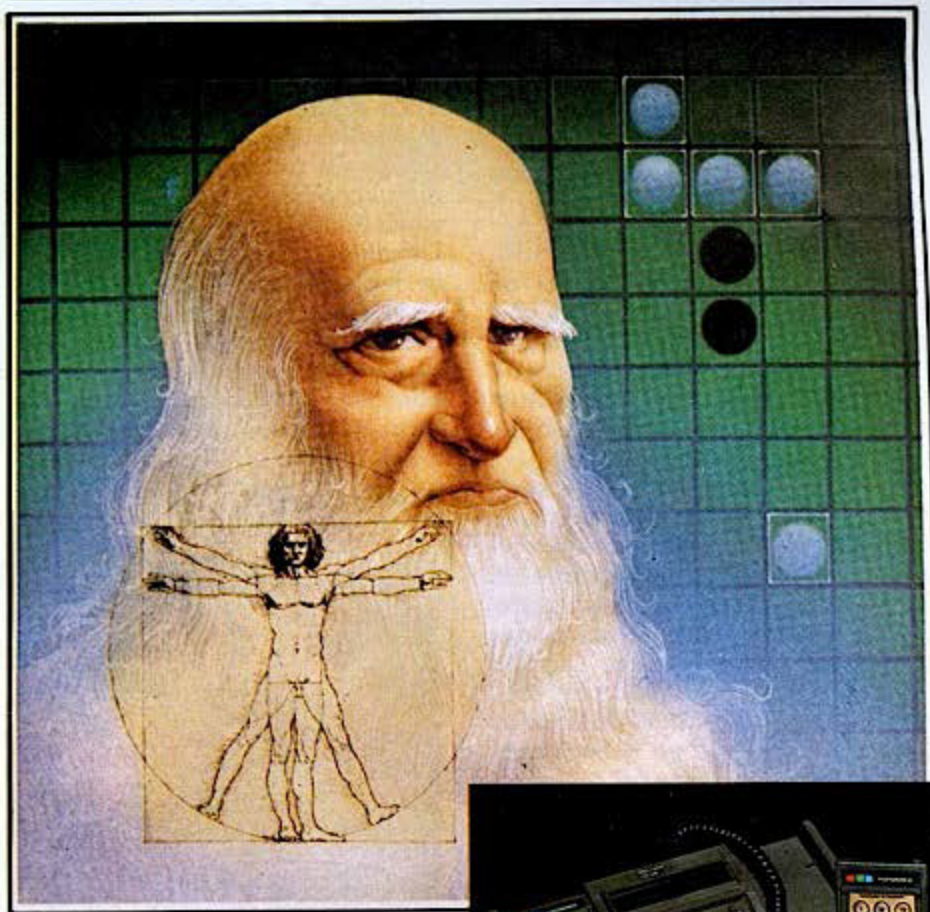
Alberto Gusella
Rovigo

*Gentilissimo Alberto, siamo rimasti estremamente lusingati dai tuoi complimenti e dai tuoi apprezzamenti per la nostra nuovissima rivista. Il nostro intento era proprio quello di creare un filo diretto con i nostri amici-rivali d'oltre oceano, confrontare i vari records, i giochi, le novità. Le informazioni che ci hai chiesto in merito alle prestazioni mondiali ed italiane di Robot Tank e Hyper Olimpic dobbiamo dire che le aspettiamo con ansia dai lettori in quanto giochi da poco in circolazione.
La bellissima illustrazione a cui ti riferisci a pagina 37 del numero uno è solo il disegno introduttivo dell'articolo, un libro dell'argomento purtroppo non esiste ancora. L'ultima tua richiesta, come vedrai sarà soddifatta in queste pagine e cogliamo l'occasione per invitare i nostri più accaniti lettori e videogiocatori di mandarci i loro trucchi e le loro strategie in modo tale da creare in futuro una ru-*

brica sui trucchi del videogiocatore. Sperando di aver soddisfatto la tua curiosità e di vedere presto nuove tue lettere ti mandiamo i nostri migliori saluti.

MODA E COMPUTER

Vorrei delle informazioni su computer programmabili per il disegno artistico e moda (figurino, e disegni moda).
Esistono? Quali sono? Prezzo e garanzia.
Possibile collegarlo ad un TV in bianco e nero?
Computer tipo: Commodore VIC 20, Atari, Sinclair ZX Spectrum sono adatti per questi programmi (sempre se esistono).
Desidererei una risposta al più presto. Grazie!
"Complimenti" per il "Magnifico" ed "Interessantissimo" giornale.

Adragna Giovanni
Bra (CN)

Giovanni, sei davvero telegrafico! Metti quasi soggezione.
Certo che i tuoi modi spicci e determinati danno il loro effetto visto che la tua lettera è stata prontamente pubblicata. Comunque venendo alle tue domande:
programmi specifici di moda non ci risulta che esistano, ma un computer, dotato di periferiche grafiche, quali la tavoletta grafica o light pen, è in grado di riprodurre sul video qualsiasi tipo di disegno. Se interfacciato con una stampante a colori, è possibile ottenere copie sul video in quantità illimitata r tutte originali, nonchè conservare i disegni su nastro o disco magnetico.
Lo Spectrum ha tutte queste possibilità, anche se riteniamo che la light pen e la tavoletta grafica, siano piuttosto imprecise per applicazioni professionali, mentre risulta più preciso un disegno realizzato tramite joystick.
Ovviamente è necessario realizzare in questo caso del software apposito, ma la cosa dovrebbe risultare piuttosto semplice.

HANIMEX = LEONARDO

Ho 13 anni e sono un accanito giocatore di videogames. Mi complimento per la vostra bella rivista però vi rimprovero per le poche pagine. Spero non parliate sempre degli stessi videogiochi come Atari o Intellivision ma vogliate dare spazio anche ad altre consolle come ad esempio quella che ho io che è poi la Hanimex. Inoltre vi prego di parlare anche delle nuove cassette in commercio. Auguri

Vittorio

Carissimo Vittorio.
Innanzitutto ti ringraziamo per gli auguri che pensiamo tu voglia dedicare al nostro (non sai quanto) faticoso lavoro. E veniamo alle richieste. Avrai sicuramente notato che il numero delle pagine dal primo numero al quarto è progressivamente aumentato. Nei mesi prossimi aumenterà ancora e le tante nuove iniziative oggi in preparazione troveranno il loro spazio. Del resto noi pensiamo che sia più importante valutare una pubblicazione dalla qualità dei contenuti piuttosto che dalla quantità; non sei daccordo? Circa le recensioni non abbiamo nessuna intenzione di trascurare le marche che non siano Atari o Intellivision e se ci seguirai avrai modo di verificare che sarà dato spazio a tutti. Di Hanimex comunque non si potrà più parlare e questo perché ha cambiato nome. Adesso si chiama Leonardo ed è importato non più dalla GBC bensì da Linea

Gig di Firenze che è uno dei più grossi distributori italiani di giocattoli. Presto recensiremo le cassette anche di questa consolle così se vorrai incrementare la tua softeca saprai come orientarti. Scrivici ancora.

MARATONE MONDIALI

Siamo due ragazzi di Viareggio che frequentano la Sala Giochi "OLIMPIC" sita sulla passeggiata a mare. Leggendo la rivista "ELECTRONIC GAMES" abbiamo constatato che il record mondiale di "NIBBLER" è di 98.981.810 punti. Scriviamo che tale punteggio è stato superato abbondantemente da noi. Infatti siamo in grado di fare punteggi estremamente più alti.

Singolarmente possiamo garantire dei punteggi superiori ai "100 milioni" in circa 4 ore, senza considerare l'ultimo nostro record in coppia che è stato di 372.277.090. Tale record è stato completato in 15 ore.

Per un'eventuale considerazione (i nostri nomi sono: MARCONI STEFANO e D'ADAMO NICOLA) e magari qualche consiglio in merito preghiamo la vostra "equipe" di farci sapere come possiamo fare per partecipare a qualche gara o a farci conoscere.

Distinti saluti e complimenti per la vostra rivista.

Nicola e Stefano
Lucca

Carissimi Nicola e Stefano, le vostre prestazioni di "Nibber" hanno sconvolto la nostra redazione non solo per quanto riguarda il punteggio ma anche per il fatto di essere rimasti per così lungo tempo incollati alle manopole del gioco. Le vostre prestazioni mondiali saranno sicuramente immortalate sulle pagine della nostra rivista nei prossimi numeri, aspettiamo perciò una chiara e spiritosa documentazione fotografica dell'impresa; questo non per mancanza di fiducia nei vostri confronti ma come ben sapete per entrare nell'Olimpo dei record sono necessarie delle prove inequivocabili. Per la partecipazione a gare ed a concorsi avrete l'imbarazzo della scelta sfogliando le pagine della rivista; la vostra abilità nel polverizzare record americani e della galassia dovrebbe farvi fare un solo boccone di tutti i partecipanti ai concorsi.

CASPITA, CHE PEPERINO!

Cara Redazione di Electronic Games.

Questa è una lettera di commento ai primi numeri della vostra rivista, premetto subito che sono molte le cose che non mi sono piaciute. Tra tutte il prezzo esoso consi-

Questo stupendo video-mosaico ci è stato inviato da Massimiliano Mancusa di Milano.

derando che avete solo la metà delle pagine della concorrenza. Spero rivediate la vostra decisione perché molti miei amici non hanno comperato il vostro giornale solo per quello che ho detto. Poi non ho gradito il numero ECCESSIVO RECENSIONI, RECENSIONI non fatte poi tanto bene: non trattate il problema come dovrebbe essere trattato. Inoltre ci sono TROPPI inutili disegni, non vi occupate delle novità e dei giochi per COMPUTERS. Ricordatevi che non ci sono solo Atari 2600, Intellivision e Coleco!!!
Mi ha fatto invece piacere notare il largo interesse per i giochi Bar (Bravi!) che sebbene non vengano spiegati bene vengono almeno presentati. Ottima l'iniziativa di pubblicare i Record Americani (ma RICORDATEVI che loro sono superiori solo numericamente a noi; 4 volte).

Gianluca Belisario
Sassuolo

Che peperino! Per fortuna non tutti la pensano come te (hai letto le altre lettere?). Comunque vediamo di dare una risposta ad ogni perché.
Le pagine sono poche ma ogni mese aumentano e non a discapito della qualità dei contenuti. Circa il prezzo che definisci esoso in relazione alle scelte della "concorrenza", non conveniamo: sulle nostre pagine si leggono notizie americane di fondamentale supporto agli appassionati del settore e tutto per ... 100 lire al giorno! È davvero troppo? Per le recensioni è parere non solo nostro ma anche di tanti lettori, che siano utili ausili per orientarsi negli acquisti in un mercato in cui i prodotti sono tantissimi e si rinnovano continuamente. Tu preferisci comprare a scatola chiusa? Anche sugli inutili disegni non ci siamo. Tante riviste di videogiochi in tutto il mondo utilizzano le immagini di Electronic Games senza ufficiale autorizzazione. In Italia noi siamo gli unici ad avere un accordo con l'editore americano e molti ci invidiano questo privilegio.
Secondo te dovremmo privarcene? Per i giochi da computer ti invitiamo a sfogliare la rivista e a verificare che la mancanza è stata colmata.
I tuoi complimenti per la presenza dei giochi da bar non ci lusingano visto che sono seguiti da un ennesimo rimprovero. Ma sei incontentabile!
Grazie invece per il consenso sui Records americani. Caro Gianluca noi accettiamo le critiche costruttive ma nello stesso tempo abbiamo bisogno di essere seguiti con entusiasmo e fiducia. Crediamo che tu potrai essere utile in entrambi i modi, per cui continua a leggerci e a spendere 100 lire al giorno per sapere se i tuoi consigli sono stati in qualche modo utili. Infine ti preghiamo di non scorag-

giare i tuoi amici a seguirci perché è giusto che loro siano liberi di giudicarci come hai fatto tu, di scriverci come hai fatto tu e di ricevere una doverosa replica come tu hai ricevuto. Sei daccordo?

I DOLORI DEL TV COLOR

Spett. ELECTRONIC GAMES, FINALMENTE!!!!!!!!!!!! Dopo il vostro annuncio di imminente uscita dato ad Ottobre e dopo tre mesi di continue pressioni sui giornali di Napoli e provincia, a Gennaio la mia attesa è stata coronata: EG è finalmente in edicola e rompe il monopolio che detiene (o meglio deteneva) l'altra rivista nel settore editoriale riguardante i videogiochi, un settore in continua ascesa e che quindi meritava un'altra testata.

Il giudizio sui primi numeri è complessivamente buono, anche se conoscendo la vostra madrina americana ci si poteva aspettare qualcosa di più: naturalmente credo che di numero in numero crescerà la vostra esperienza e conseguentemente la qualità della rivista.

Ma adesso passiamo a noi: sono un ventenne, studente universitario, ed essendo lievemente handicappato e costretto a passare la maggior parte delle mie giornate in casa mi dedico asiduamente al mio videogioco, unica passione e svago. Sono fiero possessore di un ColecoVision con quattro cassette: Zaxxon, Mouse Trap, Donkey Kong e Smurf, e del Modulo Adattatore Atari con cinque cassette: Jungle Hunt, Pole position, Vanguard e Phoenix dell'Atari, ed Enduro dell'Activision.

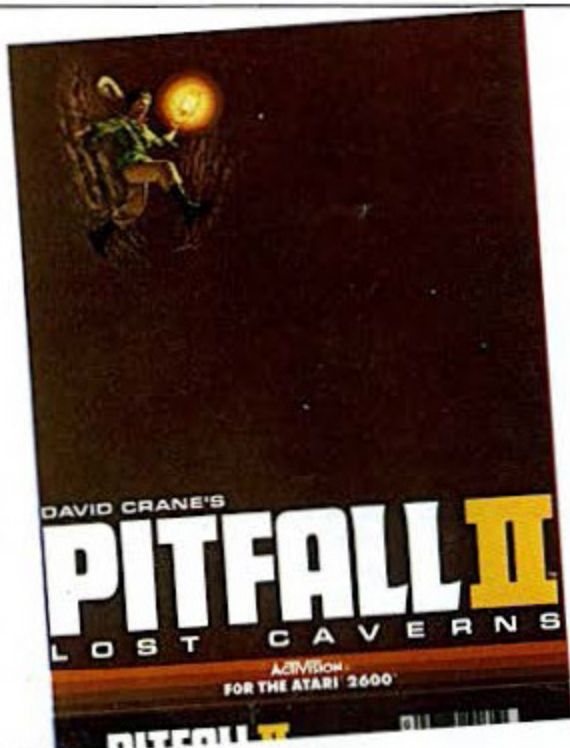
Come ho già detto passo molto tempo vicino al Coleco, raggiungendo anche la punta masima di tre ore consecutive, e poichè il televisore a colori in casa è uno solo i miei genitori "Cassandrano" che a causa del gioco il televisore si romperà ed anche il mio unico svago farà una brutta fine. Immagino di non essere il solo in questa condizione per cui una volta per tutte qual è la verità: non è la stessa cosa che il televisore stia acceso una Domenica intera su programmi demenziali che per otto ore consecutive per gli svaghi dei videomaniaci? Rispondete al più presto così eviteremo di essere interrotti nel bel mezzo di un record, con gravi conseguenze... per chi ci ha interrotto.

Per ora vi saluto augurandovi lo stesso successo dell'omonima americana.

Leopoldo Di Majo
Napoli

Come sottolinei nella tua lettera il parto di EG made in Italy è stato lungo e faticoso: alcuni problemi ne avevano rallentato l'apparizione ma tutto si è risolto nel migliore dei modi tanto che oggi non solo hai tra le mani il numero di Aprile, ma oltre tutto ci trovi sopra le tue parole da noi tanto apprezzate perché dimostrano interesse alla nostra attività e a quella dei colleghi americani. Ti ringraziamo per il buon giudizio riguardo ai primi numeri, giudizio che siamo certi migliorerà sempre di più visto che i nostri progetti sono quelli di far diventare EG la migliore e più seguita rivista del settore.

Ma veniamo al tuo specifico problema; come scrivi sono tanti i videogiochisti impegnati in dispute quando non addirittura in conflitti familiari circa l'uso, o meglio, il possibile disuso del televisore fino a ieri costretto ad accogliere in seno Pippo Baudo e compagnia mentre oggi si vede solcato da astronavi scatenate, missili infuocati e mostri voraci.

Se dovessimo esprimere un giudizio etico sull'argomento non avremmo dubbi: no problem, il televisore stanco dei quiz domenicali, della testa a biglia di Kojak, delle reclam del Dixan ma soprattutto delle innumerevoli malefatte di quel mostro di J.R., il televisore, dicevamo, è ben lieto di trasmettere videogiochi, anzi la novità addirittura lo tonifica, gli dà nuovi stimoli lo fa sentire forse anche più utile. In pratica comunque le cose non si distaccano di molto dall'effetto dell'esigenza etica. Infatti se non si esagera il TV non ne risentirà anche se l'usura da videogame è, seppur di poco, superiore all'usura da Domenica in... incredibile ma vero! Un consiglio utile per tutti è comunque quello, di rispettare le esigenze anche di chi non condivide le nostre passioni. Se la sorella rompe o se la mamma minaccia colpi di stato, dimostriamo il tanto supposto buon valore educativo del videogaming e facciamo una pausa; non sarà tempo sprecato se nei momenti di inattività leggeremo qualcosa, per esempio... EG... o no?

HARRY PITFALL II

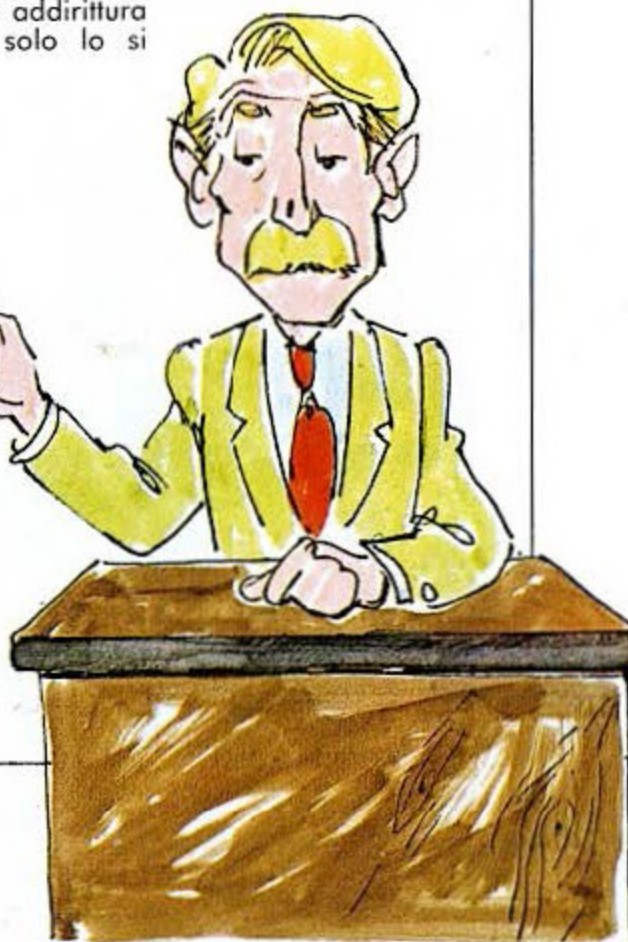
Dopo il grande successo del primo Pitfall che in tutto il mondo è presente in più di tre milioni di case, la Activision ha pensato bene di proporre il secondo episodio. Pitfall, il nostro intrepido esploratore, questa volta è tra le montagne del Perù insieme alla nipotina Rhonda e al gatto Quickclaw che non brilla certo per altruismo e coraggio. L'obiettivo di Harry è di recuperare un famoso tesoro: si tratta del preziosissimo diamante "Raj" smarrito un secolo fa da una regina Inca all'interno delle Caverne Sperdute. Sfortunatamente Pitfall perde la nipotina (*n.d.r.* ahimè) e il gatto (*n.d.r.* poco male) tra le labirintiche gole di pietra. È un bel guaio davvero! Oltre a cercare il diamante dovrà tirar fuori dai guai i compagni di avventura. Molte insidie rendono ardua l'impresa: paludi ingorde, coccodrilli voraci, insidiosi serpenti e baratri infiniti. Ma il nostro eroe se la caverà (sempre che voi ve la caviate bene con il joystick). Ideatore della seconda puntata delle avventure di Harry Pitfall è il californiano David Crane che sempre per Activision aveva creato anche Fishing Derby, Dragster, Laser Blast e Grand Prix. Pitfall II si giocherà con Atari 2600. La Miwa che è il distributore dei prodotti Activision in Italia, assicura la presenza del nuovo gioco nei negozi fin dal mese in corso. Buon divertimento.

Ecco in anteprima alcune videate di Harry Pitfall II, il nuovo gioco dell'Activision.

ACTIVISION CLUB: CHE SUCCESSO

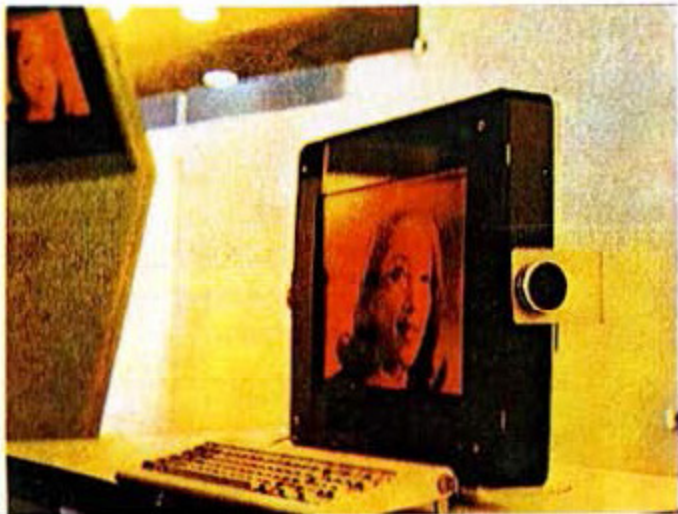
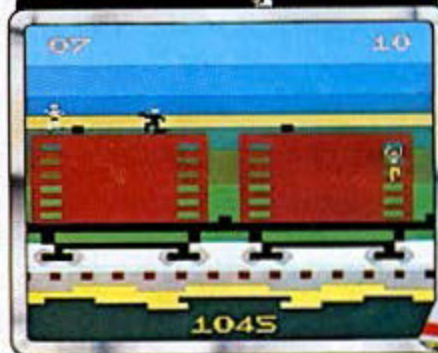
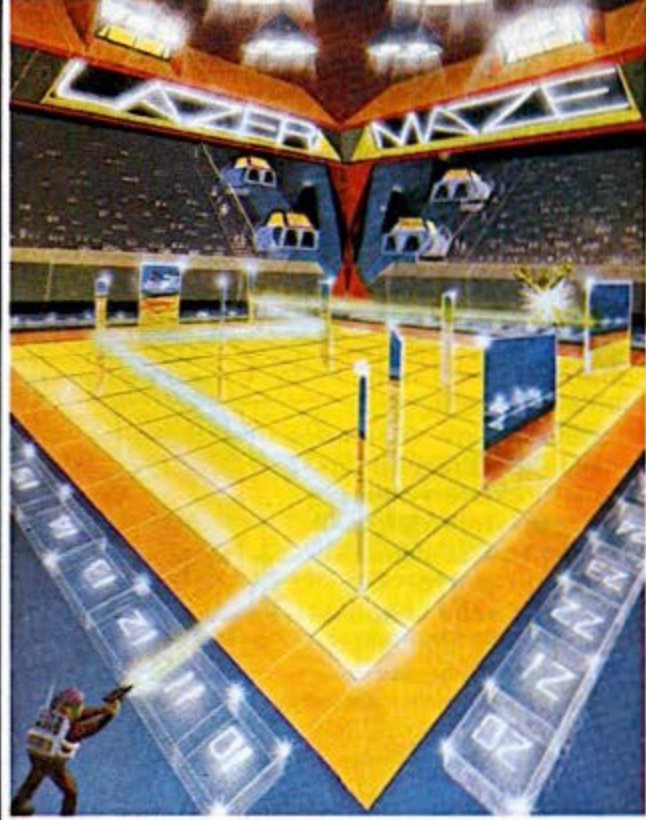
Sono già 3.500 gli iscritti all'ACTIVISION CLUB. QUANTI!!!! Davvero un gran numero. Il successo dell'iniziativa è dovuto alle validissime opportunità offerte al tesserato. Vi ricorderete, per esempio, la STRAVIDEO MILANO-GAME, la super-gara svoltasi dal 12 al 18 dicembre scorsi al ROLLING STONE di Milano che ha visto impegnati ben 2.500 ACTIMANI in prove di MEGAMANIA, ENDURO e ROBOT TANK. Nuove iniziative bollono in pentola ma non vogliamo raccontarvi nulla ancora. La tessera ACTIVISION da anche diritto a ricevere il giornalino ACTIVAMENTE nonchè tutte le ultimissime ACTIVISION con prezzi, descrizioni e immagini degli schermi. È una iniziativa davvero buona, non vi pare?

7 IN CONDOTTA MA 10 IN VIDEOGAME

È di qualche giorno fa la notizia che alcune scuole inglesi hanno inserito tra le materie di studio anche il videogame. Del fenomeno si analizzano gli effetti sull'educazione valorizzandone gli aspetti positivi e istruendo a non rimanere vittime dell'uso sconsiderato. Questo non ci stupisce più di tanto dal momento che conosciamo bene l'interesse che l'istituzione scolastica britannica sta avendo nei confronti dell'informatica e delle sue più comuni applicazioni. Pensate che, per esempio, sono già ben 27.000 le scuole che possiedono almeno un computer per uso didattico! Da noi le cose vanno diversamente: prima di tutto manca, fin da parte degli insegnanti, una purchè minima preparazione all'argomento e inoltre l'istituzione scolastica non ha fin ora provveduto ufficialmente ad agevolare l'introduzione della materia tra quelle di tradizionale insegnamento. Il videogame poi è addirittura tabù, non solo lo si ignora ma addirittura non se ne mette minimamente in discussione il possibile (e perché no?) valore educativo.

PLASMATICAMENTE GAME

La IBM ha creato un nuovo rivoluzionario schermo video. Si tratta di un contenitore di gas ionizzato allo stato liquido che in tali condizioni è chiamato plasma. Sfruttando la principale caratteristica del plasma cioè la luminosità, si dà vita all'immagine.

Tra i vantaggi del nuovo sistema vi è il fatto che si ha profondità di campo e quindi chi assiste ha la sensazione di partecipare in prima persona all'azione così come se si svolgesse realmente davanti ai propri occhi.

Pensate, che meraviglia! Purtroppo applicazioni al videogaming sono al momento piuttosto improbabili anche perché lo schermo al plasma attuale è solo monocromatico cioè ha un solo colore oltre il nero del fondo. Che peccato! Vi immaginate che mito sarebbe giocare la propria video gara in pluridimensione immersi fino in fondo nell'azione del gioco e storditi dall'emozione procurata dalle mille insidie della vicenda? Ma calmiamo la fantasia, è ancora troppo presto anche solo per immaginare che tutto ciò potrebbe essere vero. Al momento accontentiamoci del televisore di casa che comunque ci riserva ancora palpitanti sfide policromatiche anche se non multidimensionali.

SU E GIÙ DAI TRENI IL JAMES BOND DELLA PARKER

Non si tratta di un omonimo di 007 che ha trovato un impiego alle ferrovie dello stato; è invece proprio il famoso agente segreto inglese che ancora una volta mette a repentaglio la vita suoi nemici (lui difatti è invulnerabile) in peripezie da circo equestre. Sul tetto di un treno in piena corsa il nostro eroe insegue spie probabilmente sovietiche; attenzione però alle gallerie: anche sulla scatola del gioco è infatti sconsigliato di andarci a sbattere con la testa. Ma anche se questo dovesse capitare non è un grande problema: perdete qualche punto mentre il vostro agente segreto avrà occasione di rifarsi. Buon viaggio.

GIOCHI PER IL PERSONAL IBM

Avant-Gard ha realizzato una nuova linea di giochi per il Personal Computer IBM. Che gioia per le segretarie che finalmente sapranno cosa fare quando il capo è fuori; che fregatura per il manager che per mantenere l'immagine di superlavoratore non potrà giocarci mai.

In Terrane Jeopardy si deve difendere la terra da invasioni aliene; Traffic Controller è invece ambientato in un aeroporto cittadino dove l'abilità del giocatore è impiegata in difficili manovre di atterraggio; Lazer Maze in cui si è impegnati in un combattimento uomo a uomo a colpi di laser riflesso in grandi specchi; infine Federation nel quale chi gioca è il guidatore di una nave spaziale che combatte astronavi nemiche.

TOP 15 SECONDO I LETTORI AMERICANI

Ecco la classifica dei giochi per consolle più votati negli Stati Uniti:

La graduatoria è aggiornata a Marzo. Se la paragonate con la nostra di questo mese (che tra l'altro inaugura la consuetudine) noterete diverse attinenze. In fin dei conti i gusti sono un po' gli stessi da ogni parte. Se il gioco è bello il successo è assicurato in tutto il mondo.

Position This Month	Position Last Month	Times on List	Game	System	Manufacturer
1	1	6	Donkey Kong Jr.	ColecoVision	Coleco
2	11	10	River Raid	Atari 2600	Activision
3	New	New	Miner 2049er	ColecoVision	MicroFun
4	5	14	Pitfall	Atari 2600	Activision
5	8	5	Pac-Man	Atari 5200	Atari
6	14	13	Zaxxon	ColecoVision	Coleco
7	6	10	Lady Bug	ColecoVision	Coleco
8	New	New	Robot Tank	Atari 2600	Activision
9	4	14	Donkey Kong	ColecoVision	Coleco
10	3	6	Ms. Pac-Man	Atari 2600	Atari
11	2	6	Centipede	Atari 5200	Atari
12	—	11	Frogger	Atari 2600	Parker Bros.
13	7	2	Keystone Kapers	Atari 2600	Activision
14	New	New	Enduro	Atari 2600	Activision
15	12	2	Miner 2049er	Atari 5200	Big Five

Triga-Elita - la più recente arma videogame. Il controller dalle caratteristiche più raffinate presente sul mercato.

- Sensibilità regolabile su 8 posizioni per risposta sul perno della maniglia. Per una gamma di risposta da 0° a 10° circa.
- Dispositivo di inizio immediato incorporato attivabile istantaneamente.
- Secondo bottone di inizio separato per i giochi più nuovi.
- Sensibilità del trigger completamente regolabile.
- Design prossimamente brevettato.
- Ventose a due lati staccabili.
-

TRIGA COMMAND

Triga-Command, l'originale joystick attivato dae trigger che vi dona controllo totale e praticità nei videogiochi.

- Maniglia di comando del tipo "ad elicottero"
- Trigger azionabile con l'indice.
- Ventose a due lati staccabili.
- Impugnatura a losanghe.

Distributore esclusivo per l'Italia dei prodotti:

ELECTRA CONCEPTS

Tutti i joystick Triga sono abbinabili alle unità:
ColecoVision, Coleco-Gemini, Atari 2600 e Atari Computers, Commodore Computers, Sears Telegames ed altre.
I prodotti citati sopra sono marchi depositati delle rispettive Case produttrici.

REBIT COMPUTER
A DIVISION OF G.B.C.

Viale Matteotti, 66, 20092 Cinisello Balsamo, Milan
Telex 330028 GBCMIL

SINCLAIR QL: IL COMPUTER TUTTOFARE

Gli esperti d'informatica suddividono i computer in "home" (destinati prevalentemente allo svago e all'apprendimento), "personal" (in grado di gestire archivi, pianificazioni e calcoli a livello professionale) e "small business", già adatti a risolvere i problemi di una piccola azienda.

Clive Sinclair, fondatore e presidente della Sinclair Research Limited di Cambridge, ha messo a punto un computer che modifica radicalmente questo panorama: il QL, sigla di Quantum Leap, rappresenta il "salto qualitativo" che grazie ad una tecnologia avanzatissima riassume le facilità e le versatilità di un personal, la potenza e le prestazioni di uno "small business" con il costo di un home computer.

A Milano nella funzionale ed ormai collaudata cornice dell'Hotel Michelangelo è avvenuta l'attesissima presentazione al pubblico italiano del QL, curata direttamente dalla casa madre inglese, in cui abbiamo potuto toccare con mano la versatilità d'impiego e la gamma completa di software utilizzabile.

Il software, nota dolente di numerosissimi computer, è stato curato con particolare attenzione ed intelligenza: il QL viene infatti fornito con quattro programmi base che soddisfano le più comuni esigenze degli utenti professionali e commerciali.

Questi programmi: trattamento di testi (word processor), manipolazione di dati (archivio), pianificazione e calcolo professionale (planning), grafica commerciale (business graphic) sono stati realizzati dalla celebre software house PSION, fornitrice dei migliori programmi per lo Spectrum della stessa Sinclair.

L'ampia capacità di memoria, ben 128 K di base, espandibile fino a 640 K, con due unità di memoria di massa incorporate, i famosi microdrives in versione potenziata a 100 Kbytes ciascuno, tastiera professionale a 65 tasti con 5 funzioni definibili, alta risoluzione grafica; tutti dati che su nessun personal computer è possibile riscontrare.

Ma potrebbero rimanere numeri, utilizzabili solo dai più esperti se non fossero pienamente sfruttati da un set completo di programmi e (drizzate le antenne lettori di Electronic Games) ci saranno anche degli splendidi giochi che con tutta quella memoria da utilizzare saranno proprio fantascientifici.

È NATA LA VIDEOATLETICA

Il Videogame è uno sport?

Si direbbe proprio di si, visto che il 6 Febbraio 1984 a Milano è stata costituita l'AIVA: l'Associazione Italiana Video Atleti.

L'Associazione si propone di conferire alle gare e alle competizioni di videogames l'autorevolezza e la dignità di una vera e propria disciplina sportiva con i suoi regolamenti, la sua "etica" e le sue scelte.

L'AIVA fondata da alcuni giocatori e appassionati, diffonderà il "videogiocare" organizzando la raccolta sistematica dei record dei giochi da bar, da computer e da casa, promuovendo ed appoggiando i giochi più originali ed innovativi; organizzando gare e campionati; sviluppando lo studio e la programmazione dei giochi da parte di ditte, gruppi o singoli italiani.

Come prima iniziativa sta già organizzando la selezione di una squadra nazionale di videoatleti che si confronterà con analoghe formazioni straniere.

Sede dell'Associazione è: AIVA, Via Ariberto, 20 - Milano.

dorland italia

PARLIAMO DI VIDEOGIOCHI

MAI VISTA UNA PARATA DI SUCCESSI COSÌ

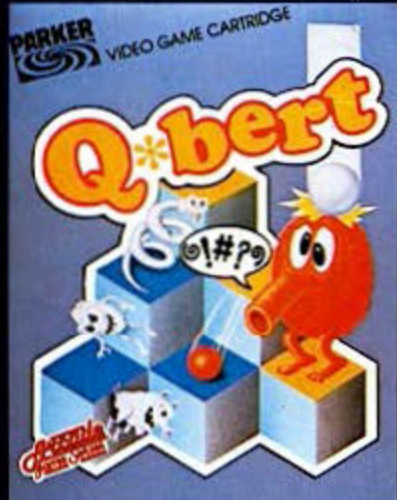
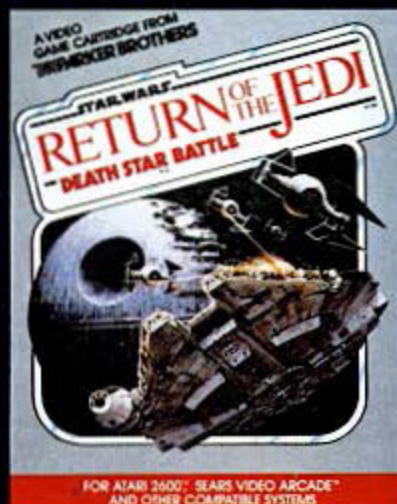
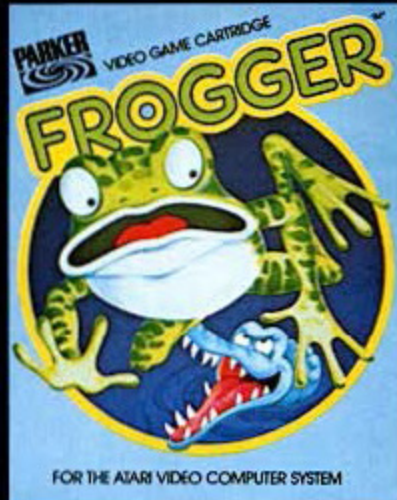
Solo nel catalogo Parker trovi titoli come Frogger,™ Q•Bert,© Super Cobra,™ Popeye,© Tutankham,™ Return of the Jedi©*... E tanti altri: tutti derivati in esclusiva dai più avvincenti videogames delle sale giochi o da kolossal dello schermo.

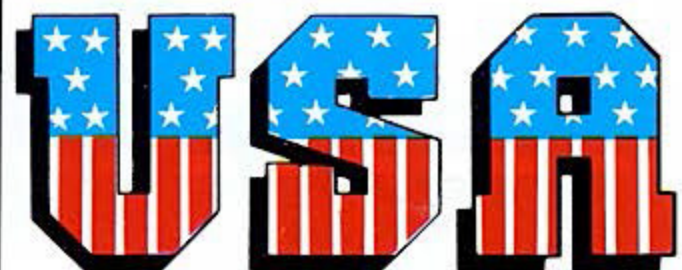
Anche sotto il profilo della grafica e della spettacolarità non secondi a nessuno.

Oggi già compatibili con i sistemi Atari 2600® e Intellivision,™ prossimamente anche con gli altri sistemi e con gli home-computers più diffusi.

*solo nella versione per Atari 2600®

™Frogger is a trademark of Sega Enterprises Inc. - Q•Bert© 1982 D. Gottlieb & Co. Q•Bert is a trademark of D. Gottlieb & Co. and used by Parker Brothers under authorisation. - ™Super Cobra is a trademark of Konami Industry Co. Ltd. - ™Tutankham is a trademark of Konami Industry Co. Ltd. and used by Parker Brothers under authorisation. - ©Lucasfilm Ltd (LFL) 1983 all rights reserved. ™Trademark owned by Lucasfilm Ltd. (LFL) and used by Parker Brothers under authorisation. - ©1983 King Features Syndicate Inc. - ©1983 Nintendo of America Inc. Popeye is a registred trademark of and is licensed by King Features Syndicate, Inc. Atari® is a trademark of Atari Inc. - Intellivision™ is a trademark of Mattel Inc. General Mills Corporation. Owen Street, Coalville. Leicester LE6 2DE.

FINO AL 30 APRILE 1984

RISPARMI 60.000 lire

ACQUISTANDO PRESSO IL TUO NEGOZIO DI FIDUCIA LA CONFEZIONE SPECIALE DI 2 VIDEOGIOCHI

Quarta puntata tra i records americani. Poche le novità si vede che i nostri amici si sono un po' addormentati. Svegliamoli noi con qualche bel super record made in pummarola! A dir la verità non abbiamo fino ad ora ricevuto da parte vostra dei punteggi entusiasmanti: metteteci più impegno, eccheccavolo! Da New York intanto ci chiedono come vanno le cose e noi prendiamo tempo, ma tra poco dovremmo comunicare i vostri vergognosi risultati.

RAGAZZI, non fateci fare brutte figure. D'accordo? Va beh, speriamo in bene.

RACCOGLI LA SFIDA

Sub Roc 3-D (Sega/Gremlin)
Stefan Libero
Beaumont, TX
Record: 465,900

Megattack (Centuri)
Jay Rector
Crawfordsville, IN
Record: 1,007,416

Space Dungeon (Taito)
Shannon Sharp
Aurora, CO
Record: 2,251,455

Mouse Trap (Exidy)
Dwight Love
Albert, Canada
Record: 35,069,980

Xevious (Atari)
Dave Penk
Union, NJ
Record: 134,950

Star Trek (Sega)
Steve Zammar
Littleton, CO
Record: 105,625

Bump 'N' Jump (Midway)
Dave Zicherman
Morgantown, VA
Record: 949,228

Popeye (Nintendo)
Lance Layson
Calhoun, GA
Record: 2,576,350

Centipede (Atari)
Stefan Rector
Seattle GA
Record: 18,304,250

Dig-Dug (Atari)
Art Solis, Jr.
Hollywood, CA
Record: 9,999,990

Missile Command (Atari)
C.R. Ricardo
Miami, FL
Record: 60,506,300

Super Pac-Man (Midway)
Jeff Mc Persy
San Francisco, CA
Record: 5,895,340

Donkey Kong (Nintendo)
Steven Jeffe
Rockville, MD
Record: 14,271,000

Frenzy (Stern)
Pete McCormick
Morris, MN
Record: 1,243,163

Frogger (Sega/Gremlin)
Dave Holland
Aurora, CO
Record: 2,800,200

Galaga (Midway)
Jack Pardo
Lansing, MI
Record: 9,635,070

Stargate (Williams)
Dave Permutter
Brooklyn, NY
Record: 78,425,450

Robotron (Williams)
Eric Edwards
Milford, MI
Record: 386,967,400

Tempest (Atari)
Lance Layson
Calhoun, GA
Record: 5,084,247

Vanguard (Centuri)
Guillermo Toro
Caba Rojo, PR
Record: 2,238,220

Wizardd of Wor (Midway)
Terry Prince
Roseland, NJ
Record: 839,450

Zaxxon (Sega/Gremlin)
Seth Moore
Yellow Springs, OH
Record: 3,281,000

Tron (Midway)
Gary Pontius
Cedar Rapids, IA
Record: 8,234,553

Solar Fox (Midway)
Ed Zywusko
Beverly, MA
Record: 5,108,720

Kick-Man (Midway)
Shane Fagan
St. Barry, IL
Record: 35,554,695

Kangaroo (Atari)
Chris Andersen
Port Coquitlam, Canada
Record: 610,20

Looping (Venture Line)
Craig Johnson
Juneau, AK
Record: 2,458,770

Joust (Williams)
Rick Linden
Northbrook, IL
Record: 83,000,000

Eyes (Rock-Ola)
Craig Seitz
Cuba, MO
Record: 4,663,820

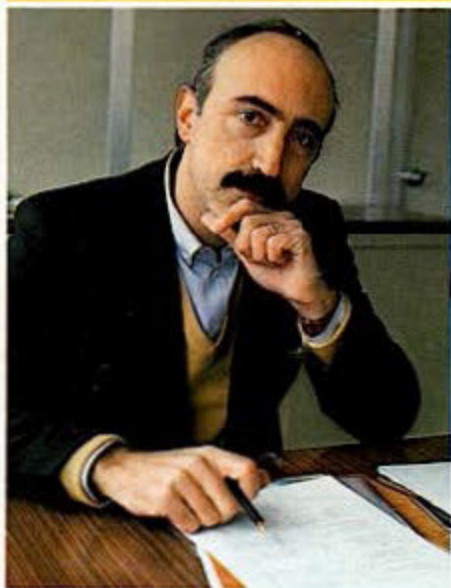
Tutankham (Stern)
Lars Lind
Greenfield, MA
Record: 272,200

Burgertime (Midway)
Jim Hall
New York
Record: 5,003,320

Q*Bert (Gottlieb)
Terry Mann
Eagle Point, OR
Record: 15,171,835

Jet Set Willy
By Matthew Smith
The saga continues . . . from rags to riches. Follow Miner Willy in his latest hair raising adventure as new perils await him in his luxurious cliff top mansion.
HE TIM
MINER MAKES GOOD!
DEALER ENQUIRIES TO:
TIGER DISTRIBUTION,
4 VICTORIA ROAD,
WIDNES,
CHESHIRE,
051 420 8888
★ JUST TWO OF THE EXCITING GAMES FROM OUR CATALOGUE
★ AVAILABLE FROM SELECTED BRANCHES OF JOHN MENZIES AND HOUSE OF FRAZER

INTERVISTAR

LUDOVICO PEREGRINI
L'INVENTAGIOCHI

Ludovico Peregrini è un vero inventore di giochi ma non di quelli elettronici anche se col video i suoi hanno a che fare.

Come indovinello non c'è male e Ludovico lo potrebbe inserire in uno dei suoi quiz, infatti il nostro personaggio è l'ideatore di famosissimi giochi a premi per la TV.

"Inventagiochi" è il soprannome che gli abbiamo dato. Nell'intervista ci dice cose davvero interessanti e che hanno molto a che fare con il mondo dei videogame.

Electronic Games: Ci parli del tuo lavoro?

Ludovico Peregrini: Il mio lavoro consiste nell'ideare, proporre ed eventualmente attuare programmi televisivi.

E.G.: Al momento cosa stai realizzando?

L.P.: Attualmente sono impegnato su due fronti: in RAI con Test di Emilio Fede e a Canale 5 con BIS, il quiz di Mike Bongiorno. Test è l'ultimo mio progetto, è molto attuale e unico nel suo genere. La formula prevede che le domande poste ai due ospiti, che normalmente sono personaggi noti, coinvolgano lo spettatore a casa costringendolo a un ruolo attivo. Al termine il verdetto non determina un vincitore ma semplicemente svela un quesito che riguarda la psicologia, le abitudini, il modo di vivere di ognuno. Anche a casa il risultato, non ha valore competitivo, e il punteggio raggiunto permetterà di soddisfare la propria curiosità di conferma rispetto all'argomento della serata: sono geloso? Ambizioso? Avaro?

Questo è Test.

A Canale 5 invece Bis è un programma ormai rodato: sono infatti già quattro anni

che viene trasmesso ogni giorno. Il quiz prevede che due concorrenti si misurino in una gara che si rivolve alla soluzione di un rebus. La novità del progetto consisteva proprio nel fatto che mai fino ad allora il Rebus era stato utilizzato nelle competizioni televisive.

L'interesse che la trasmissione ottenne e continua ad ottenere ci ha convinto che la scelta fu giusta. Inoltre la fascia di ascolto in cui si svolge il programma, cioè dalle 12 alle 12.30, fino a quattro anni fa non era quasi in assoluto mai stata sfruttata e già questo fatto poneva delle incertezze sul successo della serie.

Si partì con un audience di 500.000 telespettatori e oggi siamo già intorno ai 4/5 milioni.

E.G.: Riguardo a Test, che è la trasmissione più attuale, ci puoi raccontare in cosa consiste e come si svolge il lavoro di realizzazione?

L.P.: Dunque, il grosso del lavoro si svolge in stretta collaborazione con lo psicologo, il professor Spaltro.

Inizialmente si sceglie l'argomento della puntata che è poi il quesito a cui lo svolgersi del gioco darà soddisfazione.

La scelta dell'argomento è chiaramente una cosa delicata in quanto il successo della puntata è relativo all'interesse che attrae lo spettatore verso la soluzione finale. Quindi se il quesito scelto non trovasse riscontro l'audience ne risentirebbe in modo negativo.

Risolto il primo stadio si organizza il Test creando le domande e le opzioni di risposta a cui lo spettatore deve riferire la propria scelta. Questa è una fase coordinata necessariamente dallo psicologo che in modo scientifico stabilisce le relazioni tra le risposte e il quesito della puntata. Anche in questa fase esiste l'esigenza di catturare interesse nello spettatore, quindi si preferiscono domande stimolanti e spettacolari abbinate a immagini curiose o suggestive. La terza fase è svolta dalla DOXA che rileva con sondaggi campione l'orientamento degli italiani circa le opzioni proposte. Infine la scelta dei personaggi guida che abbiano in qualche modo attinenza con l'argomento della puntata. Anche in questo caso ci sono delle difficoltà in quanto il personaggio noto è anche molto impegnato e spesso, sebbene la disponibilità a partecipare ci sia, è un problema fare coincidere le presenze.

Quindi: creazione dell'argomento, sondaggi DOXA e scelta dei due personaggi giuda; questi sono i momenti fondamentali dell'impostazione di ogni puntata di Test.

E.G.: L'ideazione di un programma come ha origine? Da quali intuizioni? Da quali fonti?

L.P.: Sì, l'ideazione: è la base del mio lavoro, ovviamente. L'importante è offrire

al pubblico ciò che in quel momento si aspetta. Bisogna captare le mode e quello che interessa alla gente.

Prendiamo esempio dalle mie passate esperienze.

Io cominciai nel 1968 con "Sette voci". Per la musica leggera quelli erano anni di eccezionale riscontro: si vendevano milioni di dischi e i big di allora erano veramente personaggi di grandissima popolarità. Una trasmissione a quiz sulla musica leggera

doveva essere fatta, era nell'aria, quindi la realizzai con la conduzione di Pippo Baudo e il successo appunto fu enorme. Poi, nacque Rischiatutto che doveva essere il premio all'informazione in senso generale: era il momento della cultura allo scoperto e quindi Rischiatutto doveva essere la gara a chi sapeva di più.

L'idea fu centratissima e la serie ebbe vita assai lunga.

Poi si passò a Flash dove furono introdotte le indagini di opinione. Supportati dalla DOXA si impostavano dei quesiti circa l'orientamento degli italiani a riguardo di un particolare argomento. E questa fu una svolta perché il programma a quiz tradizionale era ormai stanco, sfruttato e il sondaggio d'opinione si impose come validissima alternativa. La serie ebbe successo questa volta perché lo spettatore, in un momento di incertezza generale aveva necessità di confrontare il suo parere quello degli altri ricercando possibili conferme.

Test rispetto a Flash è un passo in avanti: in un momento di valori astratti o confusi si cerca non più negli altri bensì in noi stessi. L'impulso che diede origine a questa serie fu piuttosto banale.

Due anni fa ero in vacanza in Francia e una mattina all'edicola avevo chiesto "Le Nouvel Observateur" ed era esaurito. Ne chiesi il motivo e l'edicolante mi disse che quando una volta al mese pubblicano i Test il giornale si esaurisce immediatamente. Allora tornai a casa e già per la strada cominciai a pensare a come legare l'interesse per i test a un gioco televisivo. Organizzai l'idea, la proposi in RAI e da lì il resto. Quindi, che significa tutto ciò? Significa che se si è attenti alla realtà, alle cose che interessano alla gente si è in grado di proporre giochi che funzionino.

Il gioco ha successo se si propone l'argomento giusto al momento giusto. Io la penso così e fino ad ora non sono stato smentito.

E.G.: Nei primi anni della RAI i giochi a quiz erano importati dagli Stati Uniti, perché?

L.P.: Beh, nei primi anni era giusto affacciarsi verso chi aveva già maturato una grossa esperienza come era per l'America. L'America è sempre stata terra di quiz perché l'americano è un competitivo, si diverte alla gara, il gioco lo stimola parecchio e quindi è molto sensibile ad ogni proposta di confronto di forza o di abilità. In questo senso l'italiano è più pigro, più umorale e si lascia coinvolgere molto meno facilmente.

Credo che il successo di un gioco sia

legato strettamente all'indole di ognuno e sia relativo alla natura della persona.

E.G.: Che cosa, secondo te, determina il successo di un gioco?

L.P.: È difficile dare una regola. Credo che due siano comunque i momenti fondamentali. Prima di tutto, come ho detto, quello di offrire al momento giusto la proposta giusta e in secondo luogo quello di legare la dinamica dell'avvenimento a un personaggio emblematico anche se, come nel caso dei quiz televisivi, destinato all'eliminazione e quindi a un naturale ricambio. In questo è molto esperto Mike (n.d.r. Bongiorno) che oltre a saper scegliere le persone giuste, riesce ad evidenziarne le caratteristiche, positive o negative che siano, perché un personaggio ha successo quando o è molto gradito oppure è molto antipatico, le vie di mezzo non reggono.

E.G.: Per i tuoi giochi trai qualche spunto o un messaggio dai grandi successi della tradizione? Per esempio il famosissimo "mosca cieca" ha caratteristiche elementari eppure è tra i più popolari svaghi dell'infanzia. Questo ti suggerisce qualcosa?

L.P.: Certo mi suggerisce quello che è il

meccanismo fondamentale del gioco cioè la sfida di chi ti mette in difficoltà provocando l'orgoglio che poi ti spinge a superare l'ostacolo. Se tu pensi che il quiz è nato a Tebe dalla bocca della sfinge e l'indovinello di 2000 anni fa potrebbe essere ancora riproposto oggi con lo stesso effetto. Ci sono tanti tipi di gioco: quelli di abilità, di destrezza, di forza nei quali si mettono in competizione le qualità fisiche, atletiche ma anche i riflessi e la capacità di previsione oppure ci sono i giochi di concetto di riflessione in cui ha la meglio il più intelligente, il più istruito e poi ci sono i giochi di strategia nei quali il più furbo o il più fortunato la spunta sull'ingenuo, ma fondamentalmente il meccanismo che muove il tutto è comune: l'importante è vincere e non partecipare!

E.G.: Secondo te, da cosa dipende il successo che il video-gaming sta avendo in tutto il mondo?

L.P.: Mah, è molto difficile per me rispondere a questa domanda. Credo però che molta parte abbia la componente attualità. Mi spiego. Il Video Game, dal punto di vista scenografico, tecnico, emozionale è un coinvolgimento assoluto nella realtà di oggi, è un'occasione per vivere il tuo presente.

Oggi l'immagine elettronica ha grande spazio in molti campi, c'è la prevalenza del mezzo televisivo, c'è la prevalenza dell'elettronica e se tu usi questi sistemi sei IN, sei nel mondo di oggi. Prova di ciò è il fatto che oltre al figlio anche il padre usa il Joystick forse più per non sentirsi tagliato fuori che per passione.

E.G.: Il Videogaming ha un valore educativo secondo te?

L.P.: I ragazzi oggi sono molto concreti, pratici, mirano al sodo, si specializzano, non sono attratti da un po' di tutto bensì preferiscono interessarsi al particolare; questo è il modo di vivere di oggi. Il videogaming aiuta a prendere le decisioni rapidamente, ad essere essenziale a mantenere concentrazione e calma e quindi educa alle esigenze della vita attuale. Io spesso gioco con mia figlia al suo videogame: lei è molto più abile di me ma non è solo una questione di riflessi o di abitudine è perché lei è un prodotto di questo tempo mentre io non lo sono; il suo modo di percepire le situazioni che il gioco elettronico propone è molto più immediato di quanto non sia per me che pur di giochi vivo.

Mia figlia ha 12 anni e io ne ho 40: questo è il punto.

Eppure sono sicuro che si ritornerà prima o poi ai cubi di legno o al gioco dell'oca perché la storia ci insegna i corsi e i ricorsi, i flussi e i riflussi e per ogni modo di vivere c'è un arresto e una trasformazione.

E.G.: Senti, vuoi provare a ipotizzare una trama per un videgame?

L.P.: A me divertirebbe qualcosa di tradizionale filtrato in questo mezzo che invece è futuristico: per esempio mi prenderebbe moltissimo una gara elettronica tra cappuccetto rosso che sfugge al lupo attraverso un bosco popolato da mille insidie, mi piace mischiare il sapore delle cose del passato a elementi di modernità.

L'"applausometro" protagonista della trasmissione domenicale Settevoci

MASTER CASSETTE DECKS SERIE Z

Solo il fenomenale KNOW-HOW tecnologico della TEAC poteva consentire la realizzazione di questa nuova serie di registratori master a cassetta. La Serie Z è indubbiamente la migliore serie di registratori a cassetta che la TEAC abbia mai costruito. Ciascuno di questi apparecchi è uno strumento di precisione dotato di impressionanti tecnologie d'avanguardia e di caratteristiche non riscontrabili in nessun altro registratore a cassetta oggi sul mercato. Tre motori a trazione diretta - Tre testine - Tre sistemi di riduzione del rumore: dBx, Dolby B e Dolby C - Telaio monoblocco in pressofusione Controllo completamente automatico della taratura di bias, livello (S/D) ed equalizzazione con impostazione di riferimento. Ricerca del punto zero, del Cue prefissato, e del punto d'inizio di registrazione - Sistema di cancellazione di porzioni di nastro previa selezione - Funzione Intro Check per l'ascolto dei primi 10 secondi di ogni brano: facilitando la ricerca del brano desiderato. Unità di comando a distanza fornita in dotazione. Funzione di dissolvenza automatica - Espulsione della cassetta motorizzata - Contatti dorati e tantissime altre esclusive qualità. Questa è la nuova Serie Z della TEAC.

A DIVISION OF

DIZIONARIO di VIDEODIPENDENZA

RAM PACK: Cartuccia da collegare al proprio computer per espandere la memoria a disposizione dell'utente. Talvolta la memoria aggiunta non è direttamente disponibile ma va a sostituirsi ad un "banco" della memoria già presente ogni volta che l'utente ne ha bisogno.

ROM: Read-Only- Memory, memoria a sola lettura. In queste cartucce sono memorizzate le informazioni che devono essere mantenute in modo permanente in memoria. Le famose cartucce dei videogiochi, come pure gli integrati in cui è memorizzato il sistema operativo di ogni computer sono realizzate con ROM.

PROM: Programmable-Read-Only-Memory, memoria ad una sola lettura programmabile. Questo tipo di memoria può essere usato soltanto una volta e successivamente usato come normale ROM.

EPROM: Erable, cancellabile. La nostra cartuccia Rom può essere anche cancellata e successivamente riprogrammata. La cancellazione avviene con l'esposizione ai raggi ultravioletti di una lampada per qualche ora, è possibile usare questo sistema di programmazione e cancellazione della cartuccia per un numero praticamente illimitato di volte.

INTERFACCIA: Qualunque circuito o insieme di circuiti che permetta di collegare dispositivi. Un computer può essere dotato di interfacce per printer, floppy disk driver, monitor, convertitori, ecc.

KEYBOARD: Tastiera simile a quelle delle macchine per scrivere, è la normale periferica di ingresso dei computer. Ne esistono di diversi tipi, dalle più classiche a quelle a pressione, a quelle a sfioramento. Alcune consolle possono essere dotate di Keyboard.

MOUSE: Dispositivo che rileva il movimento in ogni possibile direzione basandosi sulla rotazione di una sfera che costituisce la parte di contatto con una superficie di riferimento. Nei modelli più recenti è stato aggiunto anche un controllo di tipo ottico, migliorandone le prestazioni.

SPEECH-SYNTHETIZER: Sintetizzatore elettronico in grado di produrre, sotto il controllo di un computer, la maggior parte dei fenomeni pronunciabili dagli esseri umani nel parlare. L'emissione di una sequenza di fenomeni genera parole e frasi che hanno un caratteristico tono "elettronico".

STRATEGY GAMES: Giochi di strategia nei quali più che i riflessi vengono messe alla prova le capacità di ragionamento del giocatore. Riproducono spesso situazioni reali o basate su battaglie famose (WARGAMES).

Presso i Bit Shop Primavera
il software di casa...

WORD PROCESSOR - 48 K
Programma per elaborare testi usando lo ZX Spectrum, in due versioni che consentono di trattare:
A: 1000 righe di 31 caratteri con la stampante ZX Printer; B: 450 righe di 63 caratteri con la stampante Seikosha GP-100A.
Il testo si compone su video, può essere memorizzato su nastro, richiamato in memoria, corretto e modificato, stampato totalmente o parzialmente.

AGENDA - 48 K
Il programma consente di creare e di aggiornare un'agenda di indirizzi di 200 nominativi.
I dati memorizzati sono: NOME (31 c.), VIA (31 c.), CITTA' (23 c.), Tel. (15 c.), NOTE (31 c.).
Si possono ricercare i nominativi in base a uno qualunque dei 6 campi memorizzati: si possono ottenere liste sul video o sulla stampante.

BILANCIO FAMILIARE - 48 K
Un programma di gestione familiare che vi permetterà di controllare i vostri guadagni e le vostre spese.
Potrete memorizzare fino a 450 registrazioni e avere in ogni momento la situazione aggiornata del vostro budget casalingo, con spese e entrate suddivise per categorie.

...sul vostro
ZX Spectrum
naturalmente

SHOP bit primavera

COMPETENZA IN COMPUTER

COME...

DIZIONARIO di VI

RAM PACK: Cartuccia da collegare
dere la memoria a disposizione del
giunta non è direttamente disponibi
co" della memoria già presente
bisogno.

ROM: Read-Only- Memory, memori
ce sono memorizzate le informazioni
modo permanente in memoria. Le f
come pure gli integrati in cui è me

Welcome to Las Vegas

Il tradizionale taglio del nastro ironicamente simboleggiato con uno spirito tutto americano!.

REPORTAGE

Las Vegas, è considerata da sempre un posto di divertimenti, di giochi e di allegria. Quale luogo migliore quindi per ambientare la tradizionale mostra CES – Consumer Electronic Show – che vi si svolge ogni anno nella prima settimana di gennaio? Noi ovviamente non siamo mancati; abbiamo realizzato un interessantissimo servizio fotografico che vi proponiamo con un breve commento.

In un clima dolce e spensierato centomila persone o poco più si sono accalcate fra i circa 1300 padiglioni di una mostra faraonica che non si riusciva certamente a visitare tutta con la dovuta cura nei quattro giorni di apertura. Computer nuovi e vecchi, videogiochi già visti e inediti, ditte ormai affermate e ditte che cercano affannosamente un 'posto al sole' in questo esplosivo settore degli anni ottanta. Nella grande corsa si possono iniziare a contare anche le prime vittime costituite da case che forse hanno rischiato troppo o non hanno saputo interpretare le esigenze di un pubblico dai gusti mutevoli e che quindi sono state costrette a chiudere i battenti. È questo il caso della U.S. Games, della Data Age, della Apollo, della Fox Games, della Osborne. Molte altre hanno registrato delle forti perdite durante l'83 e sperano di rifarsi con le vendite del 1984. Un'occasione dunque unica, questa del Consumer Electronic Show, per fare una rapida panoramica sul mercato.

Lasciamo alle immagini ogni commento su questa mostra che, a nostro avviso, non ha eguali in nessuna altra nazione.

Una breve sequenza di immagini curiose riprese aggirandosi fra gli stand.

OVER 1.3 MILLION ATARI VIDEO GAME CONSOLES
SOLD IN DECEMBER BY RETAILERS

L'Atari dichiara a grandi lettere che durante il mese di dicembre sono state vendute oltre 1.300.000 consolle del suo famoso videogame.

Nel tentativo di aumentare le vendite la Parker Brothers ha prodotto una serie di nuove cassette ispirate a film o personaggi famosi. Nelle foto è illustrato un gioco basato sull'ultra conosciuto 'Braccio di Ferro' e sull'ultimo film della serie di guerre stellari.

Il nuovissimo televisore a schermo piatto prodotto dalla Sinclair. Con una immagine di soli 2'', l'apparecchio non è più grande di una radiolina a transistor e può funzionare ininterrottamente per ben 15 ore grazie ad una speciale batteria prodotta appositamente dalla Polaroid. Una interessantissima particolarità di questo piccolo gioiello è la possibilità di ricevere diversi segnali video sia sul canale UHF sia sul canale VHF rendendo possibile l'utilizzo praticamente in ogni parte del globo.

NOW YOUR COMPUTER FITS THE ARCADE HITS
COMMODORE 64
VIC 20
TI 99/4A
IBM PC
APPLE II
COLECOVISION

ATARISOFT™

La Atari ha lanciato una nutrita gamma di software per home computer e videogiochi trasferendo su altri standard i suoi titoli più fa

Anche la SONY entra in campo nel settore dei computer game e presenta una serie di cassette conformi allo standard MSX che è stato adottato da quasi tutti i produttori giapponesi.

Sempre nello stand MSX ecco un inedito gioco 'polare' che si svolge fra un pinguino ed un tricheco.

In fatto di Joystick questo pare rappresenti una novità assoluta: bisogna infatti correre sul tappetino per trasmettere il movimento ad una sorta di Pac-Man che viene inseguito dai fantasmi sullo schermo. È un modo per fare ginnastica divertendosi con il videogame!

Un modo molto pratico di utilizzare questo tenero robottino!

Ed ecco all'opera un terminale distributore di softwware che consente di registrare su speciali cartridge cancellabili programmi per i più famosi home computer e videogiochi. I vantaggi sono notevoli sia per l'utente (costi ridotti di circa la metà) sia per i negozianti (limitazione delle cassette da tenere a stock in negozio). Per ora sono poco più che in fase sperimentale ma si prevede un grosso sviluppo nel futuro.

SUPER

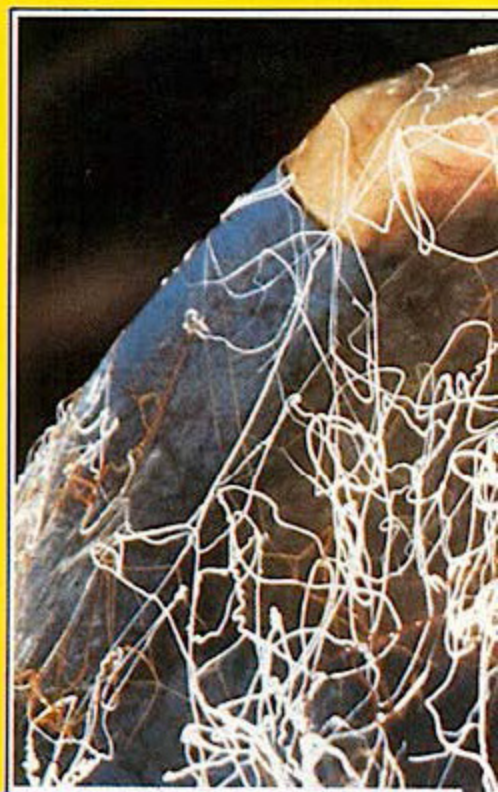
UNVEILS THE

Atari presenta l'Uomo d'Acciaio

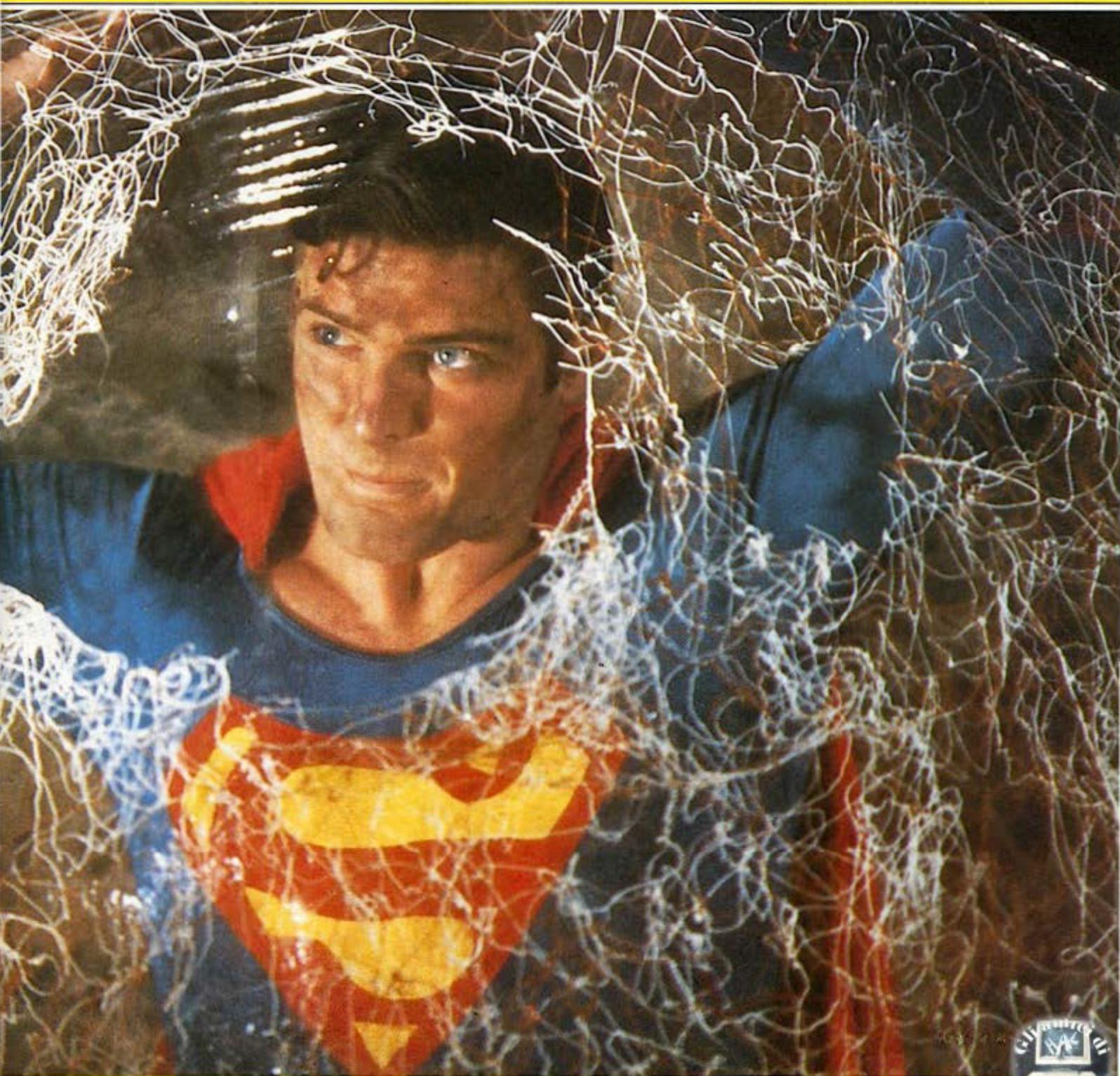
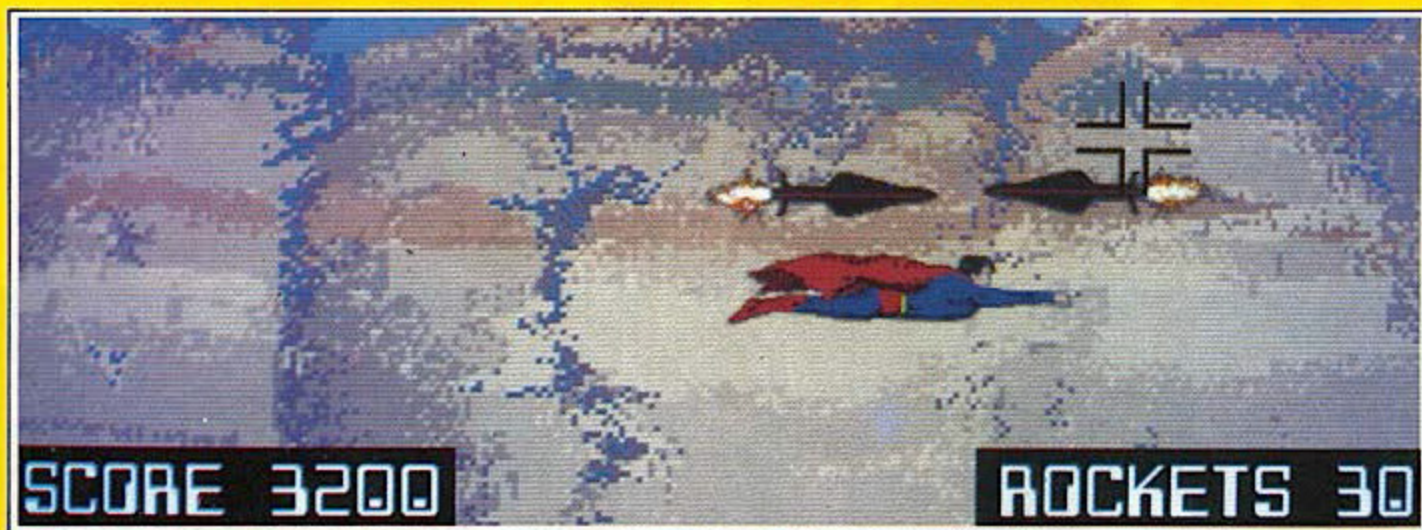
Alla Atari non si limitano a progettare giochi eccezionali. La Divisione Programmi Speciali, diretta da Steve Wright, ha lavorato 14 settimane alla creazione di una sequenza per Superman III, il film che lo scorso anno ha stupito tutti con gli spettacolari effetti speciali. I tecnici parlano di "visualizzazione computerizzata" (un nome un po' astruso per indicare l'animazione che il computer realizza con la rapida successione di fotogrammi creati in precedenza) e secondo Wright questo lavoro "ha contribuito a dilatare le frontiere di questa tecnologia in continua evoluzione".

La scena in questione riguarda l'episodio nel quale l'Uomo d'Acciaio combatte il Grande Computer. La sequenza fornita dalla Atari mostra Superman in volo attraverso un canyon mentre sciami di missili gli esplodono intorno. Tutto ciò che si vede sul monitor, compreso lo stesso protagonista, è stato generato dalla Atari per mezzo di sistemi computerizzati.

Come mai è stata scelta proprio la Atari, con tante ditte affermate nel settore della grafica computerizzata in lizza per la partecipazione al progetto? Si dà il caso che la Warner Brothers e la Atari facciano capo ad una stessa società, la Warner Communications, ed è perciò logico che i produttori di questo film da 35 milioni di dollari abbiano chiesto una mano "in famiglia", visto soprattutto il campo di specializzazione della Atari.

"La Warner Brothers voleva che la sequenza rendesse l'idea di un super-mega-videogioco del futuro", spiega Wright, "e così ci chiesero di realizzare effetti grafici

Superman III non si limita ad appassionare gli spettatori con le avventure di uno dei più famosi eroi del fumetto, ma fornisce un'anticipazione dei giochi elettronici del futuro.

MAN III

VIDEOGAME OF THE FUTURE

SUPERMAN III

Mentre realizzavano la sequenza animata per il film, alla Atari intendevano rendere l'idea di un videogioco del futuro.

che potessero plausibilmente precorrere l'evoluzione dei videogiochi a gettone nei prossimi anni. Da parte loro fu un tentativo alla cieca, in quanto non sapevamo che accidentalmente disponevamo delle attrezzature necessarie per un lavoro del genere."

Aggiunge Pat Cole, vicedirettrice della Programmi Speciali (una tra i progettisti della spettacolare sequenza computerizzata della Genesi per "Star Trek II(L'ira di Khan" della Lucasfilm): "Sospetto che i produttori ci pensassero capaci di produrre una sequenza del genere sulle stesse macchine che usiamo per i giochi. In realtà furono fortunati, poiché la nostra Divisione Programmi Speciali si serve anche di computer più sofisticati a fini di sviluppo. La sequenza è stata prodotta con l'uso di questi strumenti e di alcuni programmi aggiuntivi."

A confronto con lescene prodotte dalla MAGI per "TRON", i metodi seguiti dalla Atari appaiono completamente differenti. Il film della Disney si serviva di animazioni computerizzate tridimensionali – immagini che danno l'illusione della profondità e delle ombre – per tentare di simulare dei personaggi reali. Gli effetti di Superman III hanno una risoluzione interzionalmente meno elevata, chiamata "2-1/2D" nel gergo della grafica elettronica. Ciò significa combinare immagini "piatte" bidimensionali con alcuni trucchi visivi per farle sembrare dotate di profondità. "È dalla profondità aggiunta che salta fuori il '1/2'", spiega Cole. "Il problema da affrontare era differente da quelli incontrati per 'Star Trek II'. Se le immagini fossero risultate troppo reali sarebbe stato un fallimento. I nostri sforzi miravano a dare alla sequenza l'aspetto di un videogioco, ma abbastanza 'futuribile' da non ricordare nulla di quanto sia possibile vedere al giorno d'oggi."

Fondamentalmente l'effetto "2-1/2S" è simile all'animazione a più strati introdotta dai lavori di Disney verso la fine degli anni '30. È come se un disegnatore avesse dipinto una scena su diversi fogli trasparenti. Sul foglio più lontano stanno le montagne, il secondo contiene un albero, sul successivo abbiamo un'auto e una persona sul foglio più vicino all'osservatore. Si riesce in questo modo a simulare l'effetto della profondità in quanto l'automobile passa dietro alla persona, mentre gli oggetti più lontani sono come annebbiati dall'atmosfera.

Questi "trucchi visivi" aggiunti sono costati alla Warner Brothers circa 95000 dollari di attrezzature e quasi quattro mesi di preparzione. Ci sono volute 10 settimane per preparare effettivamente il programma, e quattro settimane per realizzare i 26 secondi che si vedono nel film.

Però, che sequenza! Sembra veramente di venire proiettati in una sala-giochi del futuro (in realtà la Atari ha fornito alla Warner Brothers 65 secondi di pellicola ma oltre metà della sequenza è stata tagliata, il che la dice lunga sulle "preoccupazioni" finanziarie dei produttori).

La Programmi Speciali si è servita di un computer grafico Ikonas Frame Buffer per creare la sequenza animata. Il primo passo fu lo sviluppo di un programma per calcolatore che permettesse ai tecnici di visualizzare l'aspetto finale delle scene prodotte. Tale programma era diviso in due parti: una sezione destinata alla produzione fisiva delle immagini a colori, ed una seconda che permetteva agli animatori di muovere tali immagini secondo sequenze predeterminate.

Ad esempio, ogni schermo veniva registrato da una sofisticata unità di controllo chiamata Controllore di Animazione Lyon-Lamb. Questo dispositivo registra accuratamente la sequenza, un fotogramma per volta, su un videoregistratore professionale Sony con nastro da ¾ di pollice, che serve per poter visionare l'animazione computerizzata. Circa una o due ore erano necessarie al computer per elaborare le immagini in bassa risoluzione e registrarle su nasto per permetterne la successiva visione.

Dopo i ritocchi finali, l'immagine definitiva veniva salvata su pellicola da 35 mm per mezzo di una macchina da presa della Dunn Instruments. Tale dispositivo contiene un monitor in bianco e nero ad alta risoluzione ed una cinepresa Mitchell da 35 mm collegata allo schermo, costruita appositamente per registrare le immagini sulla pellicola. La sola realizzazione di questa macchina secondo le specifiche Atari è venuta a costare 35000 dollari. Questa fase della ripresa teneva occupato il computer per quattro o cinque ore per l'elaborazione di un singolo fotogramma.

SUPERMAN III

Sotto il controllo del computer, da ogni immagine venivano estratte le informazioni relative ai tre colori fondamentali da visualizzare poi in bianco e nero sul monitor Dunn, con un metodo che ricorda la realizzazione di negativi monocromatici per evitare il decadimento dei colori originali. Ogni fotogramma era fotografato dall'obiettivo Mitchell attraverso l'appropriato filtro rosso, verde o blu per comporre l'immagine a colori su negativi. Eastmancolor 5247.

Il procedimento per passare dalle immagini generate dal computer alla pellicola è il seguente: il calcolatore visualizza l'immagine sul monitor in bianco e nero ad alta risoluzione e l'obiettivo la fotografa in tre passaggi. Dapprima il monitor Dunn mostra l'immagine corrispondente al colore rosso, e l'obiettivo scatta una prima volta con un filtro rosso interposto tra la lente e lo schermo. La pellicola non avanza e il filtro verde ruota automaticamente in posizione non appena il monitor mostra l'informazione "verde" estratta dall'immagine originale. Dopo lo scatto, il filtro ruota di nuovo e passa al blu, e dopo un ultimo scatto la pellicola avanza e il processo si ripete dall'inizio... automaticamente, come è ovvio. Mantenendo la pellicola ferma durante le tre riprese si ottengono registrazioni perfette.

Dopo tutti i controlli sulla pellicola così ottenuta, si passa ad una visione della scena in alta risoluzione (cioè alta quando lo richiede la studiata "irrealtà" della sequenza cinematografica). Questo processo richiede altre 12-15 ore per fotogramma.

Da questa rigorosa procedura derivano alcuni interessanti "effetti collaterali". Dal momento che la sequenza è stata girata in formato Panavision, il corretto rapporto di 2.35 a 1 tra le dimensioni orizzontale e verticale è stato ottenuto per mezzo del calcolatore piuttosto che attraverso sistemi di lenti montate sulla macchina da presa. In altre parole, le immagini sono state "stirate" dal programma fino al formato Panavision richiesto, senza doversi preoccupare delle distorsioni possibili con le lenti aggiuntive tradizionali. In futuro i produttori di videogiochi potrebbero commercializzare giochi in Cinemascope per videoproiettori modificati con questo sistema.

Atari ultimerà entro l'85 un gioco con grafica da disegni animati per i suoi computer

Un altro aspetto del computer ha aiutato a sviluppare la grafica di "Superman III". Nella sequenza dei missili era necessario generare dei caratteri computerizzati per simulare i punteggi e le scritte di un videogioco. Il gruppo della Atari ha fornito le scritte su pellicola separate, affinché in fase di montaggio fosse possibile posizionarle con maggiore flessibilità.

"Ci è voluto lo sforzo continuo di sei esperti per creare gli effetti", riconosce Cole. "Vicki Parish e Mike Marshall si sono occupati della programmazione grafica. Il direttore artistico Larry Wright e Richard Sachs ci hanno aiutati a sviluppare l'intero concetto della sequenza, e Paul Hughett (pilota di professione) ha fornito un giudizio estetico sui movimenti di Superman in volo."

Aggiunge Steve Wright: "Quando iniziammo a lavorare a questo progetto non sapevamo quali limiti tecnologici avremmo dovuto superare. Pensavamo di trovare la qualità che cercavamo nei videoregistratori, e di poter trasferire facilmente le immagini da un sistema all'altro. Non è stato così: nessuno sapeva realmente come ottenere delle pellicole da 35 mm da immagini computerizzate, e così abbiamo dovuto risolvere una miriade di problemi tecnici con la Dunn Instruments."

"Neppure lavorare continuamente ai Pinewood Studios è stato l'ideale. Dovevamo attendere due giorni per sapere se le nostre realizzazioni erano soddisfacenti. Il collegamento via computer come per "TRON" non è stato possibile, tra le altre ragioni, a causa dell'incompatibilità con il sistema europeo PAL. Pat ha persino dovuto andare a Londra tre volte (poverina)."

Descrivendo il videogioco del futuro creato dal Grande Computer e sviluppato dalla maggiore società del settore, sembrerebbe naturale attendersi una cartuccia Atari sulle orme del film. Fino ad ora la Divisione Prodotti Elettronici non prevede la commercializzazione di un titolo del genere. Tuttavia sono previste versioni del gioco per i computer 400-800-1200. Naturalmente il gioco non potrà assomigliare neppure lontanamente a quanto si vede nel film, ma se le previsioni di "Superman III" sui giochi elettronici sono corrette possiamo aspettarci di tutto dal futuro.

Qualcuno tra gli spettatori si sorprenderà a premere pulsanti inesistenti durante la sequenza del gioco elettronico.

Gli effetti grafici della versione per computer Superman III non raggiunge la perfezione di quelli realizzati per il film.

ehi amico, ce l'hai l'Atari Card?

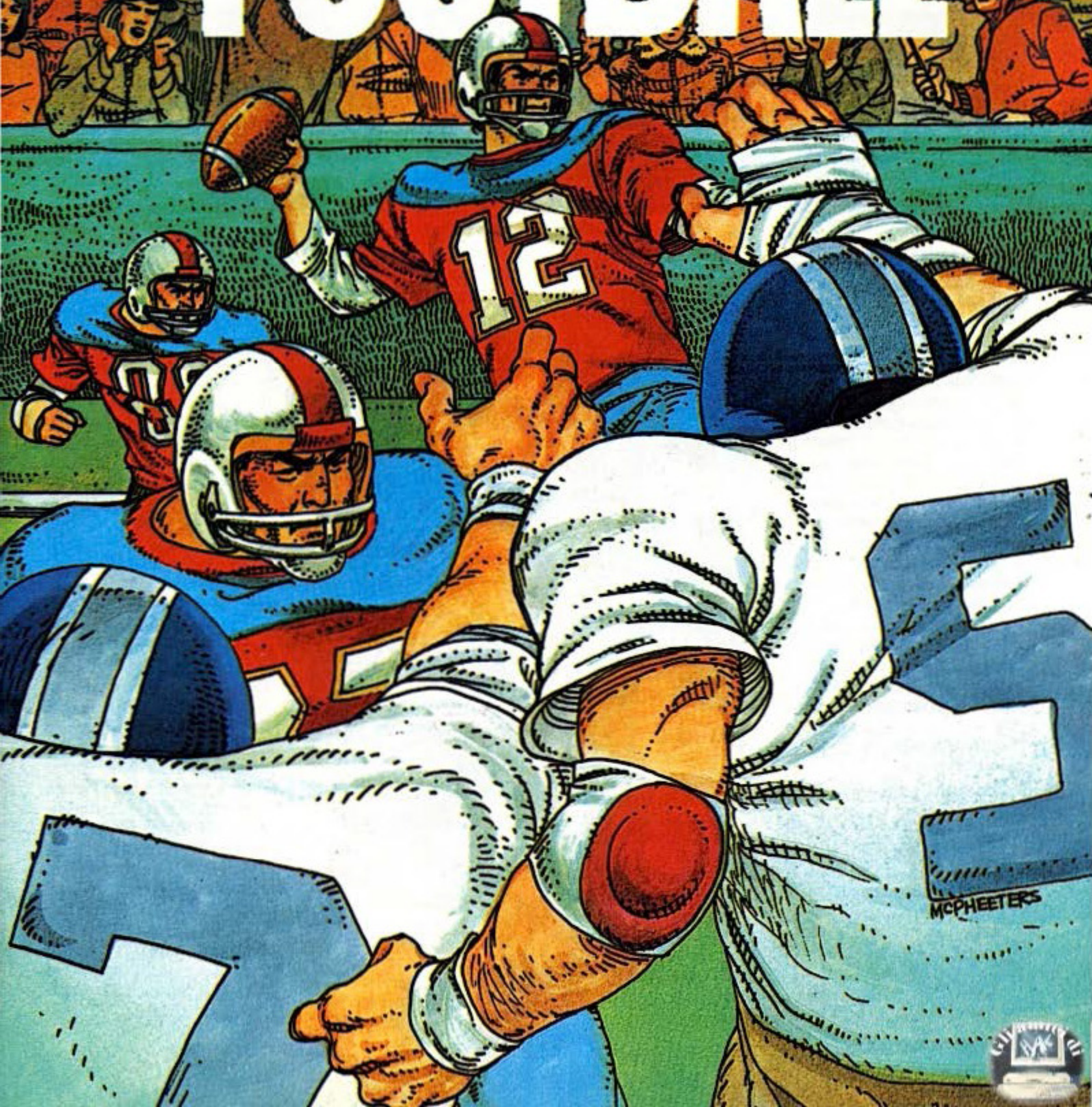
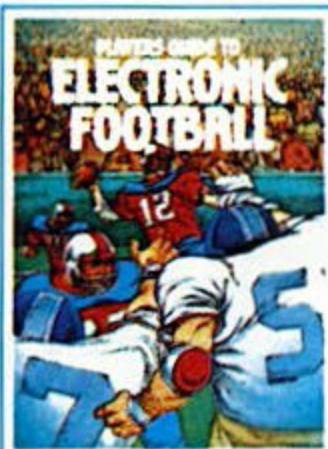
è una tessera esclusiva per tante agevolazioni

Corri dal più vicino rivenditore Atari e scopri le favolose sorprese che l'Atari Club ti riserva.

In occasione della nascita dell'Atari Club, solo fino al 15-5-84 puoi acquistare un Videogioco Atari 2600 con 50.000 Lire di sconto.

CAPTURE THE FLAG™

Gli effetti grafici della versione per computer Superman III non raggiunge la perfezione di quelli realizzati per il film.

PLAYERS GUIDE TO
ELECTRONIC
FOOTBALL
MCPHEETERS

SCORE A TOUCHDOWN

Quattro chiacchere prima del gioco

Neppure lo sciopero dell'NFL dell'anno scorso (e l'inettitudine d'inizio stagione dell'USFL) sono riusciti a danneggiare la popolarità dell'azione sul campo da gioco del calcio elettronico. Le squadre vere hanno arrancato e faticato negli ultimi dodici mesi, ma i produttori di video giochi e giochi per computers, nello stesso periodo, hanno viaggiato in quarta.

Le prospettive nel 1983 sembravano rosee per i giocatori appassionati di football, e paiono persino migliori per il 1984. I nuovi arrivi hanno colmato alcune lacune, portando lo stato dell'arte ad uno stadio sempre più avanzato.

Scegliendo la cartuccia di football giusta

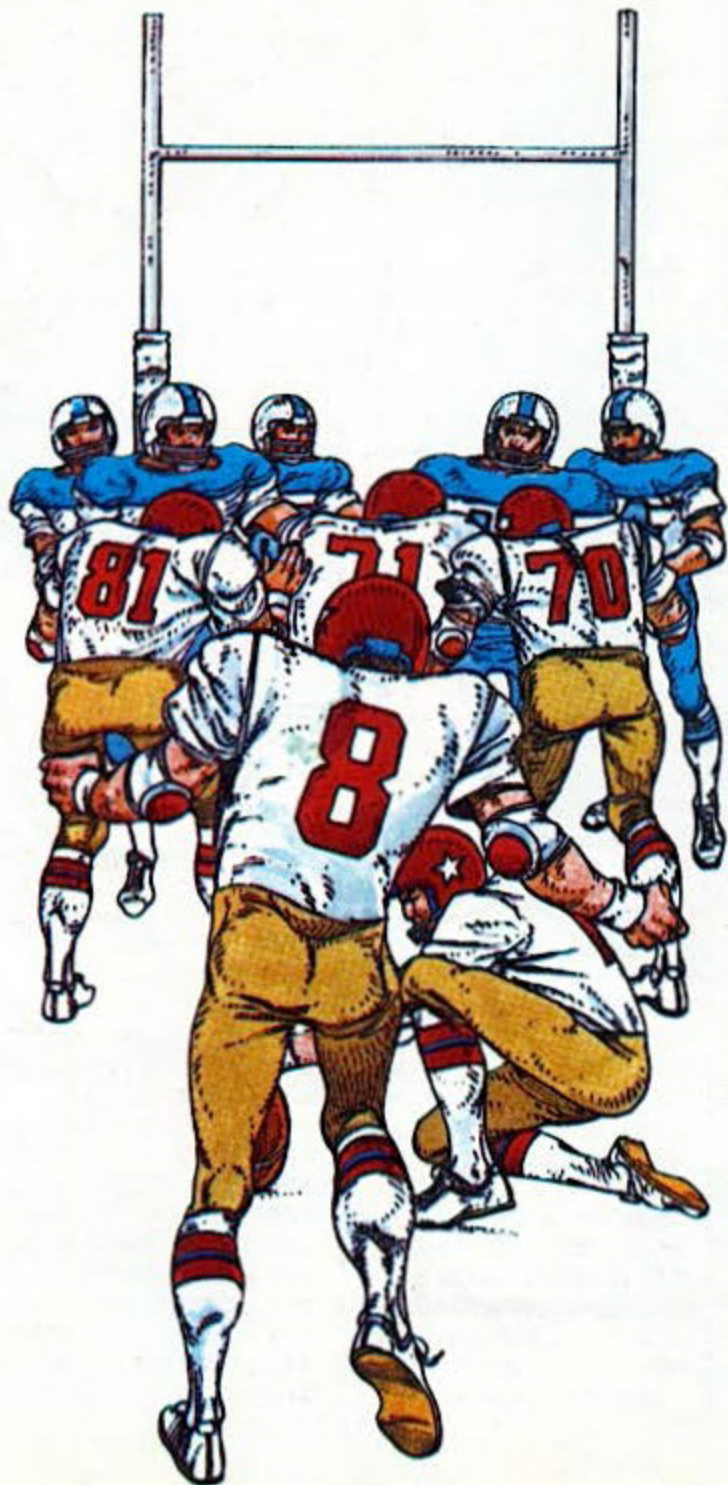
Una volta, scegliere un gioco era semplice: bastava acquistare quello disegnato appositamente per il proprio sistema. Oggigiorno, invece, molti amanti di giochi arcade da casa hanno due o tre macchine a portata di mano – e per ognuna di esse possono esserci sino a tre possibilità diverse.

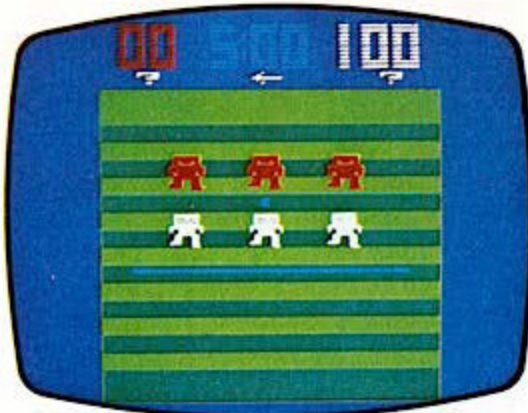
Consigliamo quanti desiderano servirsi di questa "Guida del Giocatore" per raccogliere informazioni prima dell'acquisto, di fare attenzione soprattutto ai dati riguardanti le caratteristiche di ciascun programma. Il modo in cui valuterete gli argomenti a favore e quelli a sfavore, dando ad ognuno di essi il peso che riterrete giusto, vi guiderà alla selezione giusta – per voi. Dopo tutto, anche il migliore gioco a due è inutile, se solo raramente potete disporre di un avversario in carne ed ossa.

NFL Football – Mattel

Coloro che pongono l'accento sulla parola di "sports games" apprezzeranno di certo, e soprattutto, la ricchezza di particolari di **NFL Football**, la cartuccia nella Hall of Fame della Mattel per sistema Intellivision. Nessun altro gioco da casa offre una maggiore flessibilità di chiamata di gioco offensivo e difensivo di questa contesa a due.

I puristi potrebbero anche cavillare sul fatto che ogni squadra digitale dispone di soli cinque atleti sullo schermo, ma quando poi inizia a giocare, scegliendo uno dei quattro livelli di velocità della cartuccia, generalmente si dissolvono tutti i dubbi di questo genere: è già abbastanza difficile seguire la varietà di formazioni, schemi e coperture possibili, oltre agli altri personaggi che si muovono sul campo di calcio, che un numero maggiore di giocatori non farebbe altro che aumentare la confusione, invece di aggiungere realismo.

Ecco una breve scorsa al processo di ordine d'entrata di cui la panchina all'attacco si serve per disporre la propria squadra ad ogni "down". La prima scelta da fare, che si attua premendo il punto giusto sul controllore keypad, è determinare la natura generale del prossimo gioco: ossia se si tratterà di un passaggio, di una corsa o di un calcio. (Dovete notare, tuttavia, che il quarterback può sempre scegliere di ripiegare la palla ovale sotto il braccio e di calciarla verso l'alto). La panchina allora consulta la memoria od il "play-

IN VIDEO FOOTBALL!

SUPER CHALLENGE FOOTBALL (M NETWORK)

ORIGINAL 2600 FOOTBALL (ATARI)

aid" prestampato fornito dalla Mattel, onde selezionare una delle nove formazioni. Se la squadra ha intenzione di uscire allo scoperto, la panchina deve scegliere anche un receiver ed una delle nove zone di passaggio.

Se mai NFL Football ha un difetto nell'azione di gioco, è che il movimento non è molto rapido, neppure alla regolazione professionale di "velocità elevata". I giocatori di football veri potrebbero anche trovare che è molto lento, tuttavia non ci si deve aspettare che il football si svolga allo stesso ritmo del tipico gioco d'azione.

Una domanda cui tutti gli appassionati di giochi arcade debbono rispondere, a proposito di questa cartuccia, è: "Voglio immergermi completamente nel video football?". Giocatori occasionali raccontano a volte che la complessità di NFL Football toglie loro tutto il divertimento, ma per i veri conoscitori di football non sussiste alcun dubbio: NFL Football ha il posto d'onore e gode di un eccezionale rispetto.

Football sul 2600

La distribuzione, avvenuta l'anno scorso da parte della Mattel, di **Super Challenge Football** è stata accolta con gioia immensa da tutti i possessori di Atari amanti della palla ovale. Questo gioco a due, tra squadre di cinque giocatori su di un campo da gioco scrolling in orizzontale, consente una quantità sorprendente di allenamento, sia offensivo che difensivo.

Un nuovo – e semplice – sistema di comandi joystick fa sì che ogni panchina programmi individualmente ciascun atleta sullo schermo prima dello schiocco che dà avvio ad ogni gioco. Un'abile disposizione delle assegnazioni delle marcature fa sì che si riesca a vedere quell'aspetto tanto raro del football su video: un buon attacco.

Quando i "sapientoni" del football parlano della "inafferrabile velocità" di un runner, c'è da dubitare che abbiano in mente il movimento, simile a quello dei fantasmi, dei giocatori di **Football** della Atari. Questa contesa per due giocatori è piuttosto insolita, per il fatto che pone sullo schermo un campo da gioco completo, non-scrolling, con le linee di meta in alto e in basso, invece della disposizione solita che vede le perpendicolari vicino ai bordi sinistro e destro.

Fortunatamente, la Sunnyvale, Ca., il colosso dei videogiochi, è conscia delle limitazioni di questo titolo piuttosto antiquato. La società lo sostituirà presto nel catalogo con **Real-Sports Football**. Se questo nuovo arrivo si avvicina agli altri titoli nella stessa linea di giochi sportivi, dovrebbe essere un'autentica festa per i giocatori grandi amanti di football.

Odyssey Football

È evidente che una cartuccia di football per un normale sistema di videogiochi programmabile quale l'Odyssey non possa ammassare tanti dettagli nella stessa contesa quanto un 48K computer disk, ed è per questo che **Odyssey Football!** deve essere giudicato in tale prospettiva.

Visto in questa luce, è un programma molto omogeneo, che tenta un approccio denso d'azione allo sport favorito d'America. Le omissioni (mancanza di un vero gioco con tiro di calci, campo da gioco non-scrolling ed assenza di "first downs"), non dovrebbero adombrare il fatto che Football! è molto divertente. Ache se il numero di opzioni offensive e difensive è più limitato di altri programmi, entrambe le panchine possono escogitare tattiche prima di ogni singolo gioco.

Astrocade Football

Football da Astrocade merita la designazione di "classico trascurato", più di ogni altra cartuccia sul mercato. Solo il fatto che il sistema con il quale è compatibile non è riuscito ad attrarre un pubblico così vasto come altre macchine della concorrenza ha relegato questo titolo nell'oscurità.

Se **NFL Football** è per coloro che sono più tifosi di football che fanatici di videogiochi, Astrocade Football, al contrario, è il miglior programma di palla ovale disponibile per quanti hanno solo un interesse minimo per lo sport in sé.

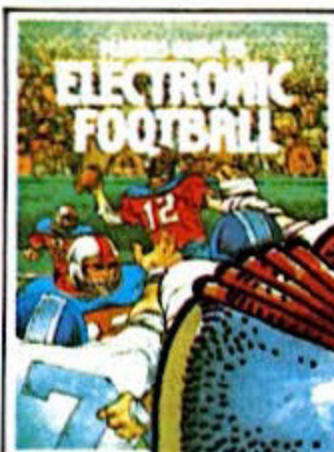
La cosa migliore di Astrocade Football è il sistema impiegato per la chiamata dei giochi d'attacco. Anche se il gioco dispone di un playbook leggermente più sottile di quello per NFL Football della Mattel, una sovraimpressione informa prontamente il coordinatore dell'attacco di ogni chiamata che è possibile fare prima di ogni gioco dalla mischia. In tal modo le alternative rimangono disponibili, mentre i concorrenti vengono guidati gentilmente all'uso di un attacco più o meno realistico.

Nuovi arrivi

Prima che l'estate cominci, vi saranno probabilmente altri quattro nuovi giochi di football sul mercato per i sistemi di videogiochi più diffusi. Mentre ben poco si sa delle caratteristiche di ciascun programma, alcune indiscrezioni hanno molto stuzzicato i reddatori di EG, lasciandoli in ogni caso molto speranzosi.

RealSports Football è il nome del nuovo prodotto dell'Atari per il 2600, e dovrebbe essere già in vendita nei negozi quando questo numero uscirà nelle edicole. Pure annunciato dalla Atari è **Football** per il 5200. Considerando la grafica e le capacità di memoria del sistema programmabile "third wave" 3200, questo gioco dovrebbe balzare direttamente nella contesa per gli onori di migliore video di football.

La Coleco intende avere una cartuccia di football per il ColecoVision nei negozi prima che professionisti e universitari inizino a cozzare gli elmetti sul serio. Sinora la società ha messo in secondo piano la pubblicità per questo gioco, preferendo porre l'accento sul nuovo titolo di baseball, ma le an-

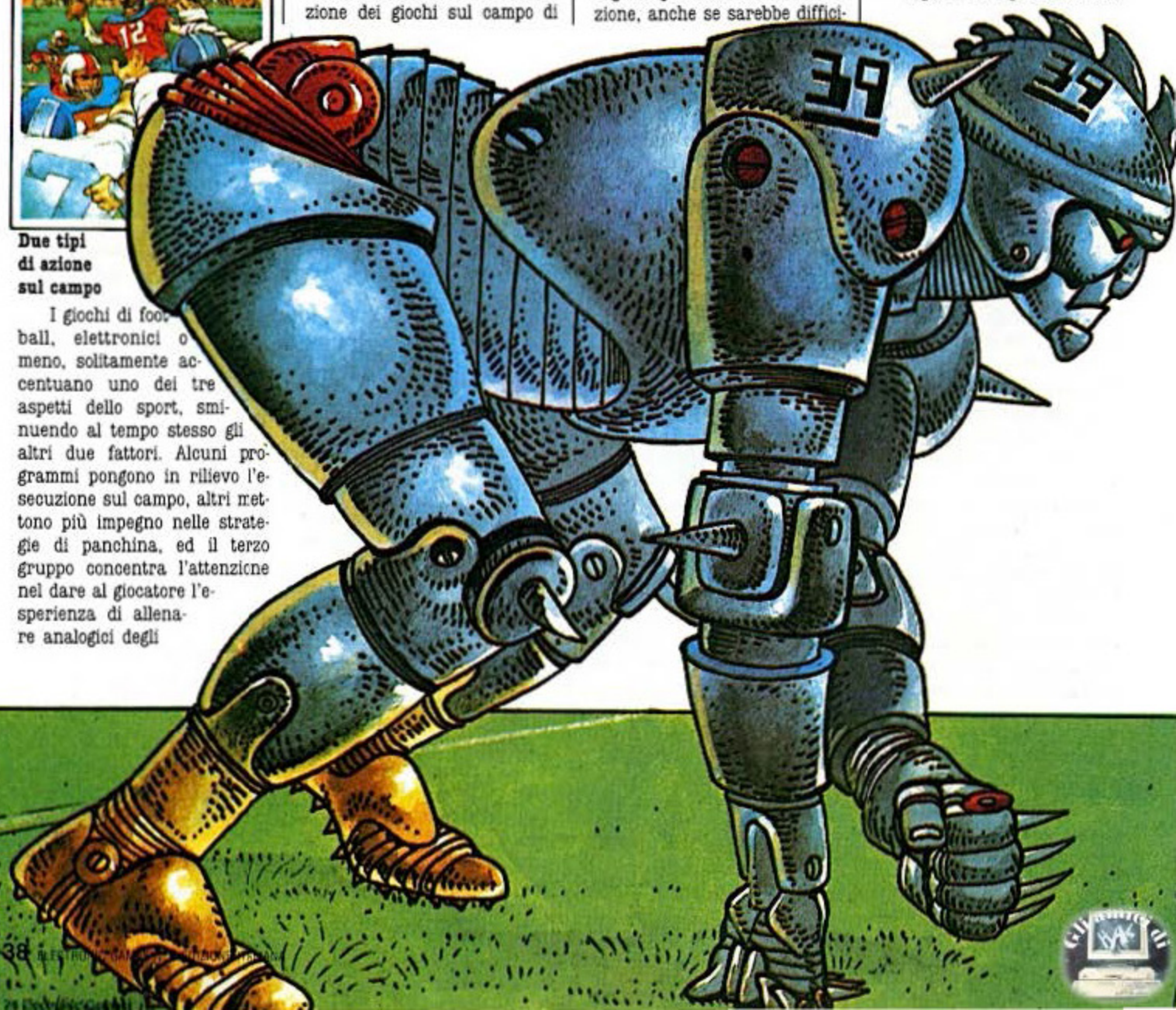
YOU'RE THE COACH IN THE COMPUTER

Due tipi di azione sul campo

I giochi di football, elettronici o meno, solitamente accentuano uno dei tre aspetti dello sport, sminuendo al tempo stesso gli altri due fattori. Alcuni programmi pongono in rilievo l'esecuzione sul campo, altri mettono più impegno nelle strategie di panchina, ed il terzo gruppo concentra l'attenzione nel dare al giocatore l'esperienza di allenare analogici degli eroi veri di "touchdown".

La memoria limitata e la preferenza per l'azione della maggior parte dei videogiochi tende ad evidenziare l'esecuzione dei giochi sul campo di gioco digitale.

Spesso i giochi di football per computer danno maggiore importanza alla chiamata del segnale piuttosto che all'esecuzione, anche se sarebbe difficile trovare un gioco caratterizzato da componenti strategiche più impegnative di quelle di NFL Football della Mattel.

I giochi di ripetizione stati-

ticipazioni sono incoraggianti. La cartuccia dovrebbe utilizzare il nuovo super-controller della Coleco, e sarà caratterizzata da ampi playbooks sia per l'attacco che per la difesa.

Blitz è la prima cartuccia di sport per il Vectrex della GCE.

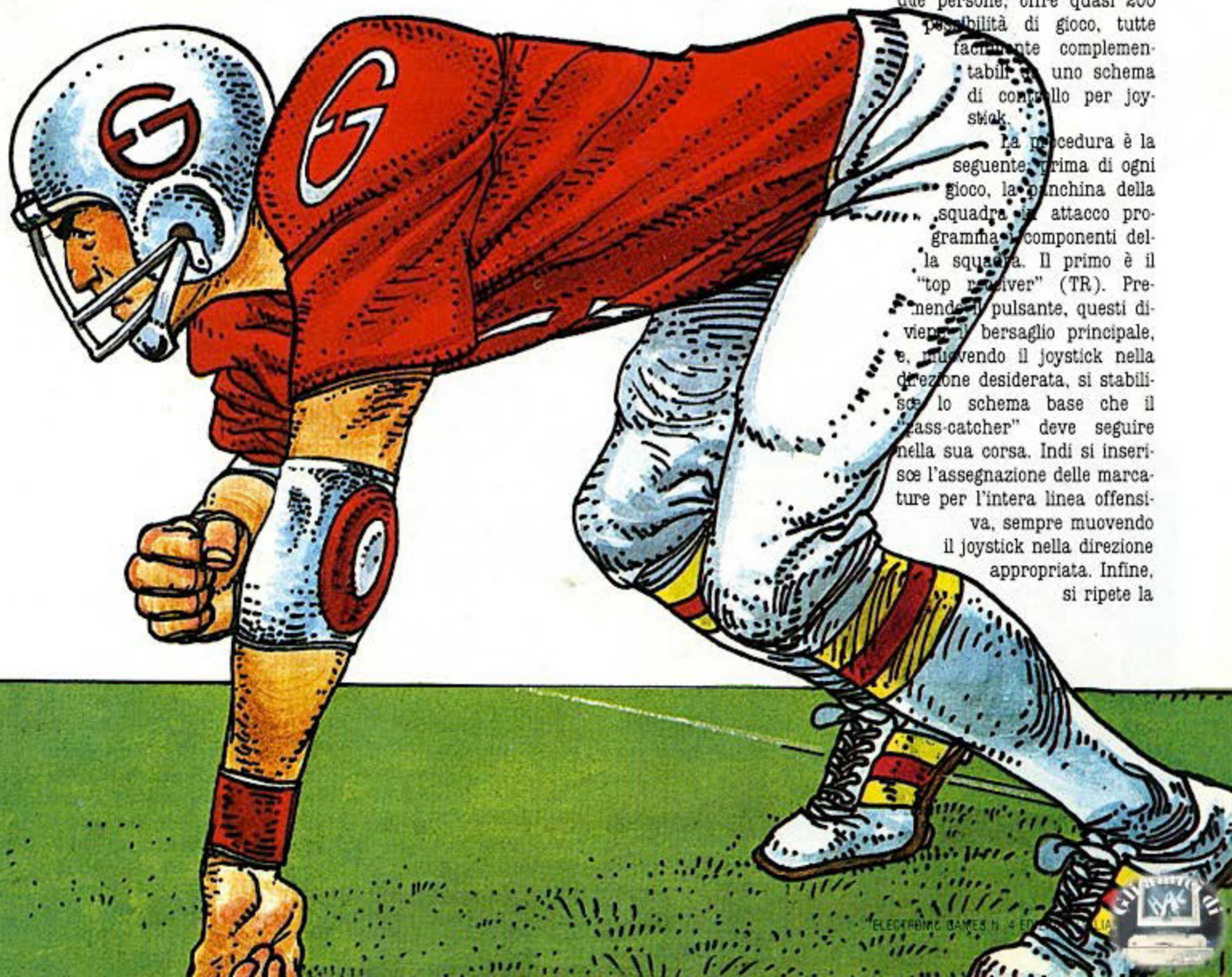
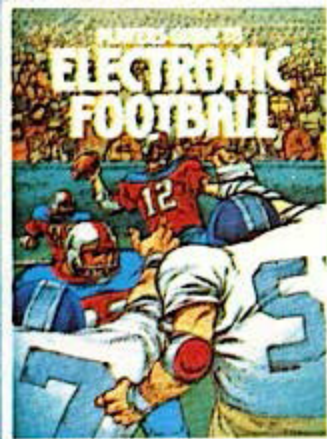
Anche se la versione provata da noi della rivista non avrebbe dovuto essere, secondo l'opinione dei costruttori, del tutto pronta per la distribuzione commerciale, ci sembra assolutamente in grado di dare del filo da torcere agli altri videogiochi di football. Presenta un campo di gioco scrolling verticalmente, e squadre di sei uomini reppresentati da lettere "x" o "s" nella contesa ad uno o due giocatori (i giochi "a solo" sono solo di allenamento).

SUPERBOWL

stica non hanno ancora avuto un grosso impatto nel settore dei computers. **Computer Quarterback** di Strategic Simulation mette in vendita a parte un disk che rende possibile il gioco con raffigurazioni di veri "gridders", ma, ad eccezione di questo, altri esempi del genere sono piuttosto scarsi. Dato che i giochi con start-replay suscitano molto interesse tra i giocatori d'azzardo di sports non elettronici, sembra lecito ritenere che questo aspetto del football tra non molto avrà ciò che merita.

Starbowl Football per l'Atari

Dan Ugrin e Scott/Orr hanno tradotto il loro amore per il football in un 24K disk per i computers Atari 400-800-1200, e che ora sta raccogliendo infinite ovazioni da parte dei giocatori, da una costa all'altra. **Starbowl Football**, per uno o due persone, offre quasi 200 possibilità di gioco, tutte facilmente complementabili con uno schema di controllo per joystick.

La procedura è la seguente: prima di ogni gioco, la panchina della squadra in attacco programma i componenti della squadra. Il primo è il "top receiver" (TR). Premendo il pulsante, questi diviene il bersaglio principale, e, muovendo il joystick nella direzione desiderata, si stabilisce lo schema base che il "pass-catcher" deve seguire nella sua corsa. Indi si inserisce l'assegnazione delle marcature per l'intera linea offensiva, sempre muovendo il joystick nella direzione appropriata. Infine, si ripete la

stessa procedura del TR con il "bottom receiver" (BR). La panchina all'attacco ha il controllo totale del "quarter-back" con il joystick, e controlla gli avvicendamenti di altri giocatori della squadra che in seguito acquistassero il possesso della palla ovale.

La routine della panchina difensiva è più o meno parallela. Dopo aver programmato la copertura del "top cornerback" (TC), la linea di difesa e il "bottom cornerback" (BC), il joystick dà un controllo completo della difesa indipendente.

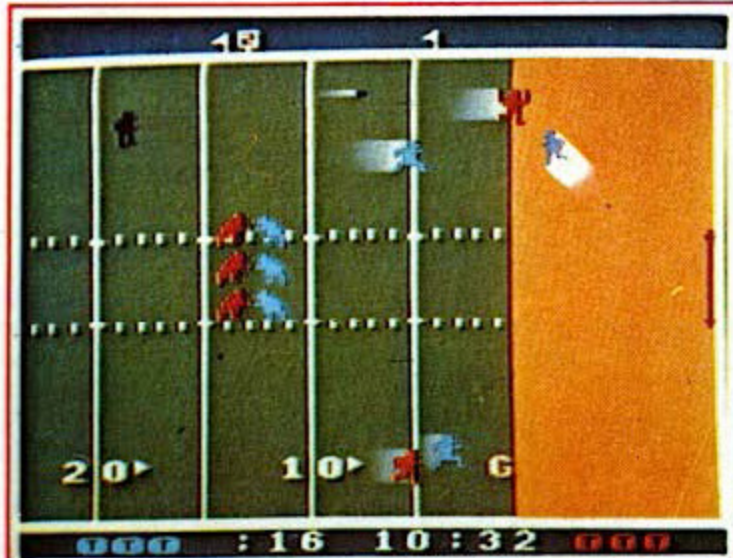
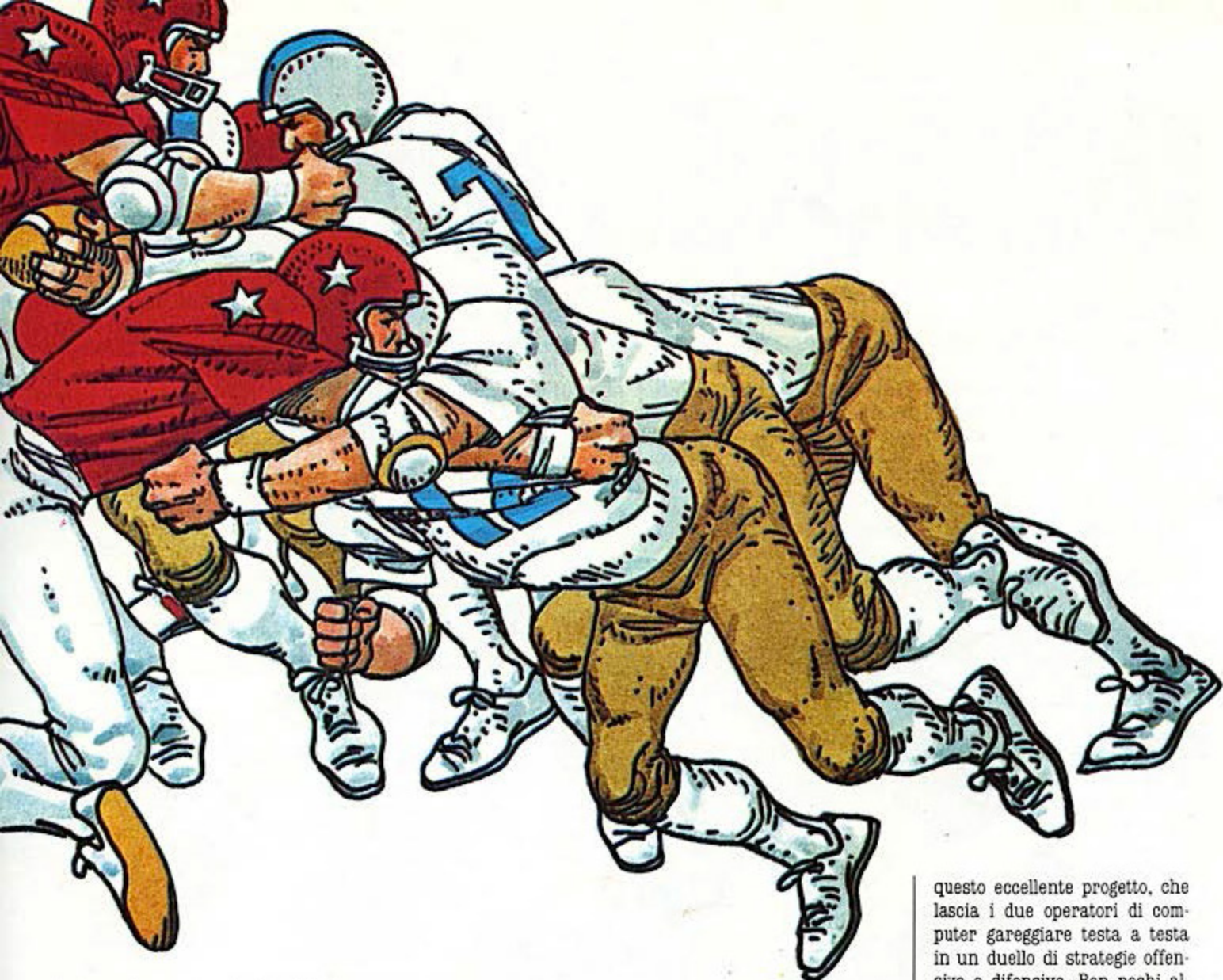
Starbowl Football è eccezionalmente dettagliato, e comprende anche un gioco con movimento di calci sviluppato al meglio. Se l'esecuzione dei giochi chiamati, ed in particolar modo dei passaggi, farà venire un accidente agli apprendisti giocatori di Starbowl, almeno all'inizio, con un po' di pratica l'operatore potrà poi deliziarsi con una delle più soddisfacenti esperienze di gioco attualmente disponibili per computer.

Computer Quarterback – SSI

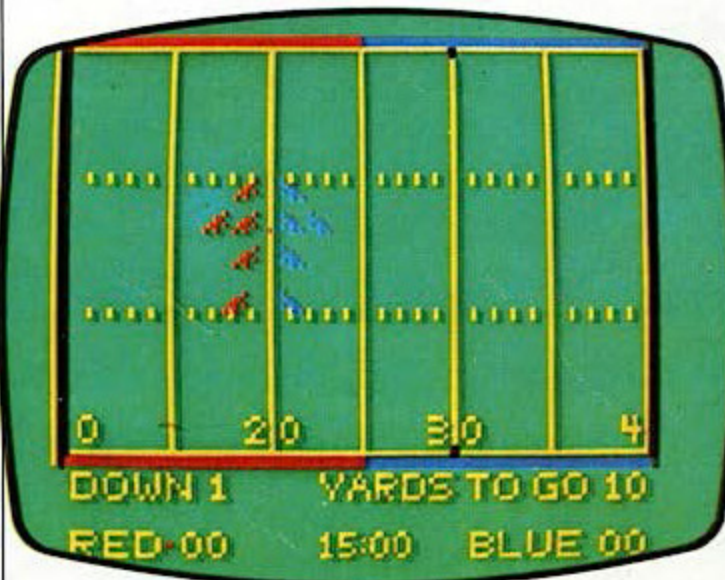
Esistono diversi modi per portare la palla al di là della linea di meta. Alcune squadre, come l'attuale New York Jets, sperano di andare alla vittoria sulle ali di un attacco bilanciato; i San Diego Chargers vivono o muoiono con il passaggio, e che cosa sarebbe dell'Houston senza lo schiacciante attacco di Earl Campbell?

È la stessa cosa con il football elettronico. Ne è un esempio **Computer Quarterback**, prodotto dalla Strategic Simulations per il computer Apple II. Si tratta di un gioco davvero fuori dal comune, anche se si classifica molto bene riguardo alla grafica ed alla velocità d'azione sullo schermo.

Quello che invece ha, è una fedele simulazione di che cosa sia allenare una squadra di football, dando la possibilità di provare la formazione della squadra e le astuzie della chiamata del gioco, senza dover scendere, neppure in via sussidiaria, nel recinto ove le linee si incontrano.

Ed anche se è possibile tralasciare nel gioco la facoltà di scelta dello schema, proprio l'opportunità di comporre a piacimento la propria squadra

è forse la caratteristica più interessante di Computer Quarterback. Grazie a questa variazione, i "gridders" creati non sono tutti uguali: se preferite un attacco a mo' di carosello aereo, fareste meglio a spendere la maggior parte della vostra dotazione di fondi in un"quarterback", alcuni "receivers" e forse uno o due "blocker".

Tuesday Morning Quarterback

Mentre **Tuesday Morning Quarterback** della EPYX ha alcune cose in comune con **Computer Quarterback**, quali l'impiego di squadre NFL vere, offre invece qualche cosa di più nel settore della grafica. Ad esempio, è necessario mostrare un minimo di coordinazione e sincronismo per calciare la palla in meta.

TRS-80 FOOTBALL

Computer Football Strategy

Considerando il solo divertimento dell'essere in panchina, è molto difficile battere Football Strategy di Avalon Hill. Ora la Baltimore Md., la Microcomputer Games Division della società, sta preparando una versione elettronica di questo eccellente progetto, che lascia i due operatori di computer gareggiare testa a testa in un duello di strategie offensive e difensive. Ben pochi altri ghichi sono in grado di rivaleggiare con l'ampiezza delle possibilità di gioco contenute in questo programma.

Le versione non elettronica di questa clasica contesa produsse una quantità di allenatori in poltrona: la versione video potrebbe fare lo stesso.

L'unica cattiva notizia è che, al momento in cui scriviamo, Avalon Hill ha intenzione di produrre questo titolo solo per i Modelli I e III del TRS-80 e per il Personal Computer della IBM. Forse, se i possessori di sistemi quali il Commodore 64, Apple II ed Atari 400-800-1200 facessero in modo da far conoscere all'editore i propri sentimenti, la Microcomputer Games potrebbe lasciarsi indurre a rendere **Computer Football Strategy** disponibile anche per tutti questi popolari sistemi, o almeno per alcuni di essi.

HOW TO BEAT THE GRIDIRON GAMES

Football vincente per i non tifosi

Se seguite il football vero, avrete probabilmente un'idea piuttosto precisa delle strategie che possono funzionare meglio con il gioco elettronico. Molti appassionati di giochi arcade non lo sono invece della palla ovale, e potrebbero avere bisogno di un po' di aiuto per non finire con il punteggio più basso in una sfida con studiosi di football.

1. Esercizio. È oltremodo necessario per i giochi d'azione del tipo arcade. Persino la tattica migliore potrà non ottenere alcun risultato se non saprete sfruttarla con successo in situazioni di gioco. La cosa più importante da provare è il passaggio, per il quale occorrono più coordinazione e sincronismo di qualsiasi altro aspetto di questi videogiochi con oggetto il football, e che pertanto rappresentano la fase di gioco più difficile [illegible]ire.

2. Mescolate le azioni. Se pure un'azione funziona una volta, non è detto che funzioni anche la volta dopo. Il giocatore ingenuo dovrebbe evitare di cadere in uno schema prevedibile di chiamata, soprattutto all'inizio del gioco. Se il vostro avversario sa che voi fate un tiro lungo sul terzo "down", intercetterà i vostri passaggi facendo "touchdown" ogni due minuti.

3. Giocate una difesa prudente. Attaccare all'improvviso con il "quarterback" per un grosso svantaggio di certo solleva [illegible] vecchio ego, ma di [illegible]do funziona. E se [illegible] la panchina [illegible] tenta una tale avventata manovra è inesperta, possiamo trasformarlo in un "praticamente mai". L'idea è tentare di sollecitare l'attacco a fare qualcosa prima che sia interamente preparato per l'esecuzione — e poi precipitarsi indietro per tenere i propri uomini della difesa tra l'uomo con la palla e la linea di meta che state difendendo.

I giocatori che guardano il football dispongono di un'altra fonte di aiuti: studiare le partite in televisione. Se disporrete l'attacco alla maniera di Fouts, Todd e Anderson, sarà molto difficile battervi.

Forte di questi suggerimenti, anche uno che non riesce a distinguere una "field goal" da un "flanker back" potrà impedire all'avversario di compiere una rovinosa strage.

PHILIPS

Vi dà fantastici Videogiochi...

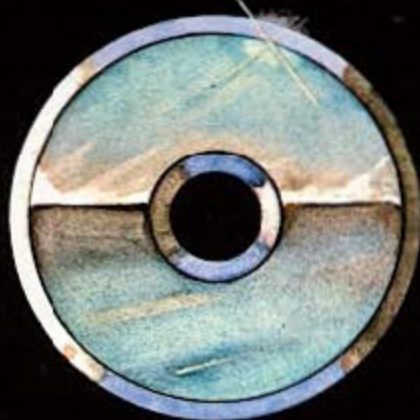
la formidabile battaglia stellare

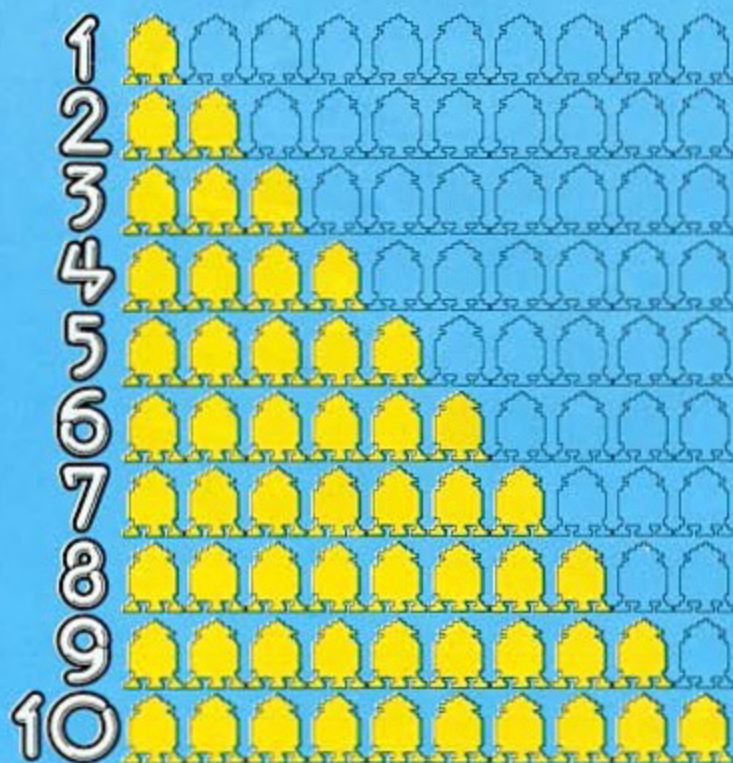
l'invasione viene dallo spazio

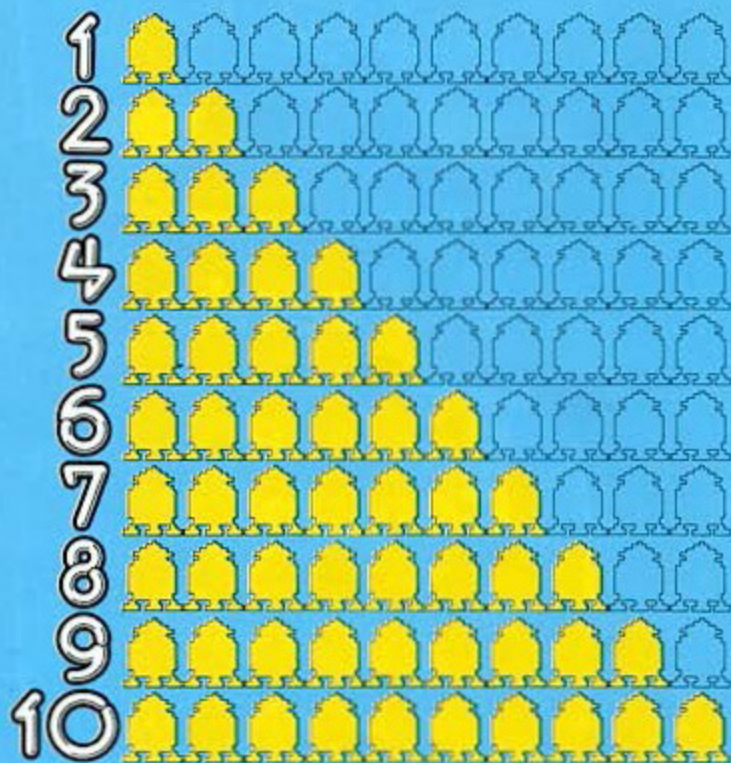
e diventa Home Computer !

esempio di programma

LA SPECIALE CASSETTA BASIC MICROSOFT con 22 K di Ram trasforma Videopac in PHILIPS HOME COMPUTER.

OLI

CONSOLLE GAMES

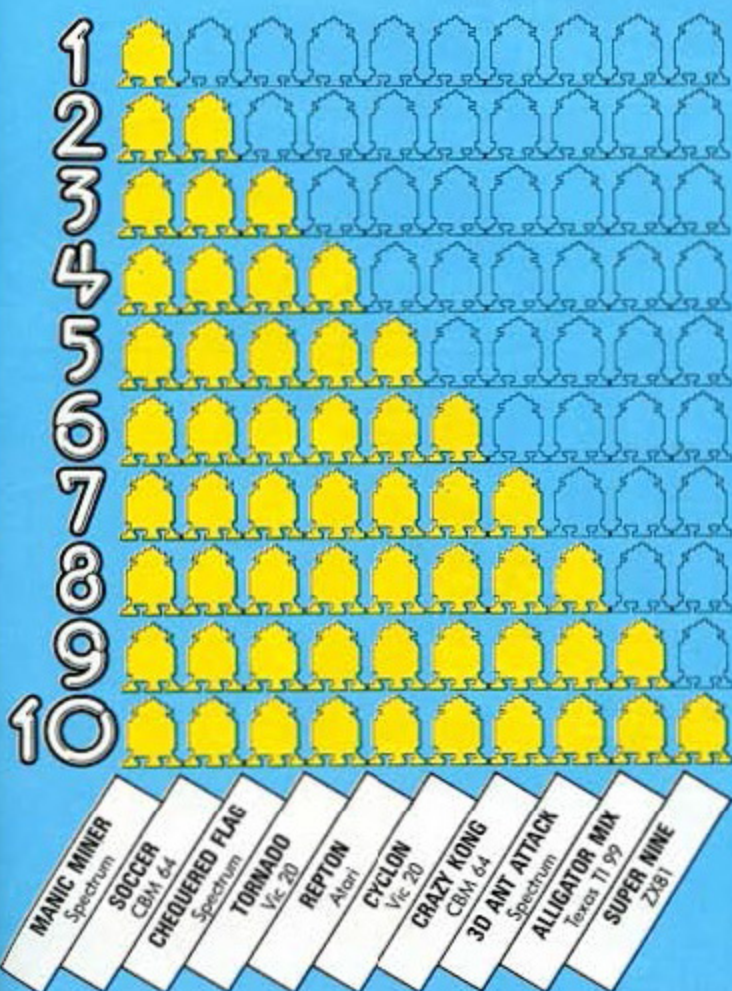
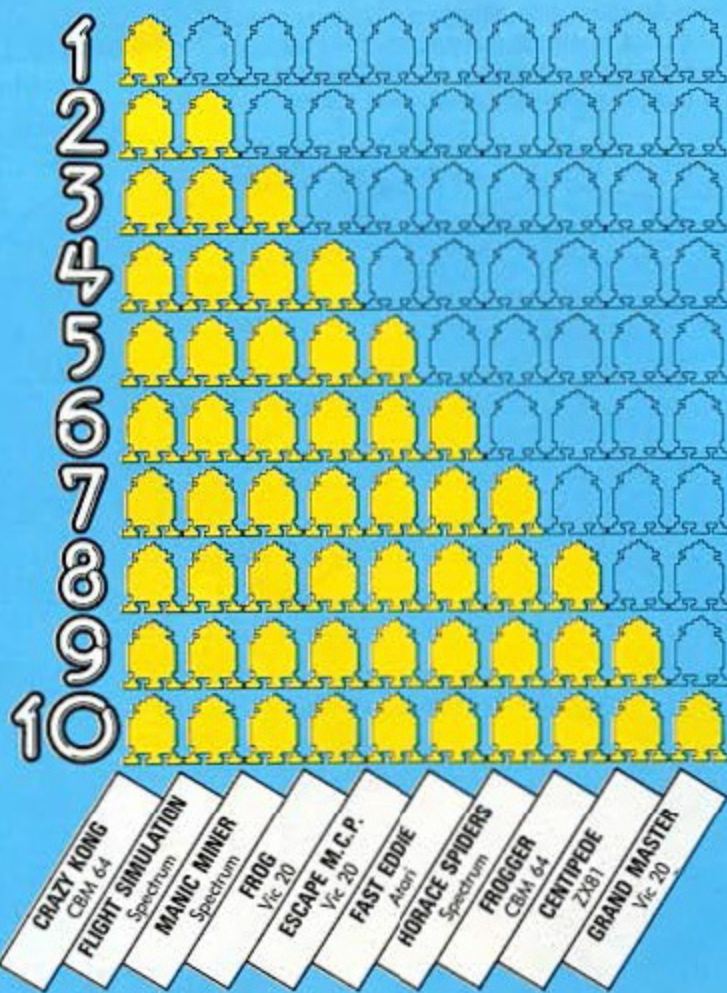
PIÚ VENDUTI

1. POLE POSITION — Atari
2. DEMON ATTACK — Imagic
3. PITFALL — Activision
4. LADY BUG — CBS
5. RIVER RAID — Activision
6. CENTIPEDE — Atari
7. BEAUTY & BEAST — Imagic
8. CANNIBAL — Philips
9. MEGAMANIA — Activision
10. JUNGLE HUNT — Atari

PIÚ VOTATI

OLIMPO SI LEGGE COSÌ. Ogni tabella riporta in basso i titoli dei giochi: il primo a sinistra occupa la posizione di testa e spostando lo sguardo verso destra si incontrano le posizioni successive. Ad ogni titolo è abbinata una colonna di missilini; l'eventuale diversa colorazione evidenzi... gioco la mutata posizione in classifica rispetto al mese precedente: il rosso per le posizioni guadagnate, il giallo per la posizione attuale ...

MPO

COMPUTER GAMES

PIÚ VOTATI

Pos.	Titolo	Computer
1	MANIC MINER	Spectrum
2	SOCCER	CBM 64
3	CHEQUERED FLAG	Spectrum
4	TORNADO	Vic 20
5	REPTON	Atari
6	CYCLON	Vic 20
7	CRAZY KONG	CBM 64
8	3D ANT ATTACK	Spectrum
9	ALLIGATOR MIX	Texas TI 99
10	SUPER NINE	ZX81

PIÚ VENDUTI

occupata prima dell'avvenuta salita, il nero per le posizioni perdute. Alla numerazione incolonnata si riferisce lo sguardo per constatare e quantificare ogni avvenuto spostamento. Difficile? Per veri videogiochisti è come bersi un bicchiere di Coca Cola. Non vi pare?

IN ASCESA

STAZIONARIO

IN DISCESA

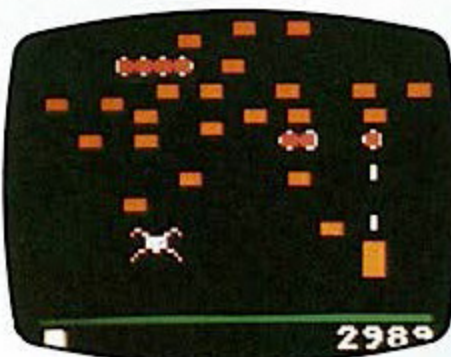
Caccia al fungo con Centipede!

Centipede
Atari/Atari 2600

Questo videogame è disponibile per tutti i sistemi Atari, dal 2600 al 5200 fino ai computers 400/800/1200.

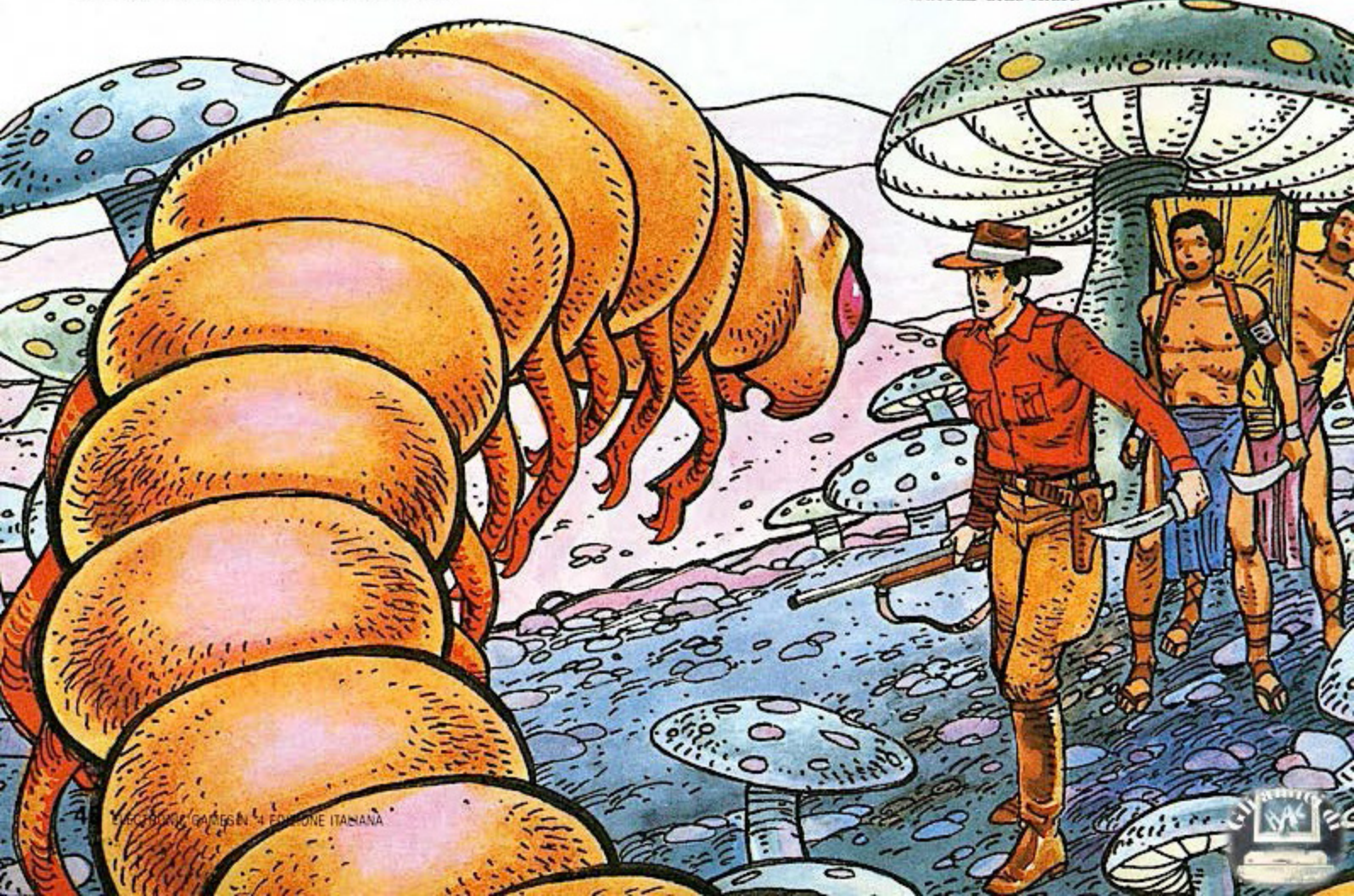
Ovviamente la trascrizione per il VCS non ha una grafica che può competere con gli splendidi effetti riprodotti sui computers né tantomeno con i bellissimi e coloratissimi disegni dell'apparecchio da bar lanciato circa due anni fa cui questo titolo si ispira.

Ciò che però rende Centipede un grande gioco è il modo in cui l'anonimo programmatore che l'ha realizzato ha saputo catturare l'essenza della azione.

Questa cartuccia dunque, in questi termini, riuscirà senz'altro ad entusiasmare la maggior parte dei videogiocatori domestici, proprio perché la dinamica di gioco è molto fedele a quella dell'apparecchio originale. La bacchetta magica che si muove sul fondo dello schermo è l'unica arma a vostra disposizione per distruggere i centipedi, i ragni, le pulci e gli scorpioni che stanno invadendo il campo di funghetti dell'elfo che vi rappresenta idealmente nel videogame, quello riprodotto nella illustrazione della scatola.

CENTIPEDE

Il giocatore ha a disposizione tre bacchette magiche, in gioco una alla volta fino a che non si distruggeranno al contatto con uno dei malvagi invasori.

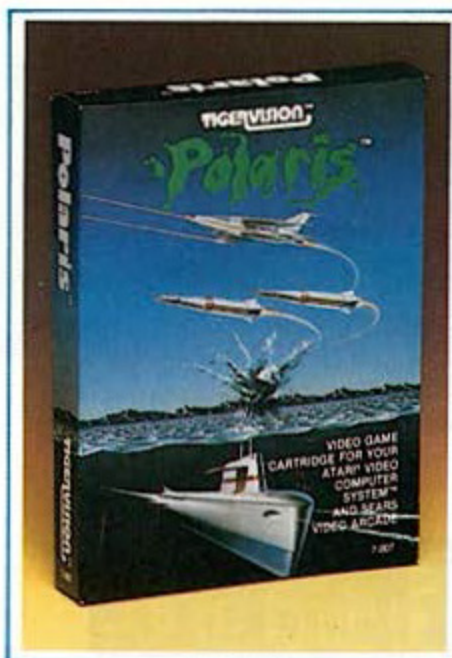
A differenza della maggior parte dei giochi di invasione Centipede permette al giocatore di manovrare la sua arma da una parte all'altra per ben un terzo del campo di gioco.

Il controllo della bacchetta è risolto molto bene con il joystick, ma forse avrebbe potuto essere anche migliore con il nuovo tracball della Atari.

Un centipede composto da nove segmenti di corpo entra in campo nella parte superiore del video e cerca di raggiungere la parte inferiore in cui è situata l'arma del giocatore.

Se il giocatore riesce a colpire uno dei segmenti di cui è composto il corpo della bestiaccia, esso si tramuterà in un fungo e la sezione immediatamente successiva alla parte colpita diverrà a sua volta un nuovo e indipendente lombrico, con tanto di testa. Quando avrete ripulito lo schermo di tutti i segmenti ben presto nuovi centipedi verranno a tormentarvi. I loro attacchi si perpetrano ad ondate, ognuno pcpolato da sempre maggiori 'teste' e sempre minori segmenti rispetto al livello precedente.

Eliminare un fungo – ci vogliono tre colpi per riuscirci – vi dà meno punti rispetto a lasciarlo sul campo fino alla fine del round, quando verranno conteggiati i bonus.

Ogni fungo che in quel momento sarà ancora rimasto sul campo da gioco vi frutterà cinque punti, mentre quelli eliminati ne valgono solamente uno.

Ma allora, direte voi, perché sparare ai funghetti? La ragione è semplice: sono i funghi che determinano il percorso seguito dal centipede. L'insetto si muove orizzontalmente fino a che non incontra un fungo, dopodiché gira su se stesso e scende di una 'riga'. Se sarete capaci di costruire una formazione di funghi incolonnati essi obbligherannao il centipede a seguire un percorso verticale in cui potrete eliminarlo rapidamente sparando colpi in rapida successione.

POLARIS

Il ragno è essenzialmente un elemento di disturbo. Salta su e giù per il campo divorando funghi e minacciando la bacchetta. Se riuscirete a colpirlo, più sarà vicino alla vostra arma e più guadagnerete punti.

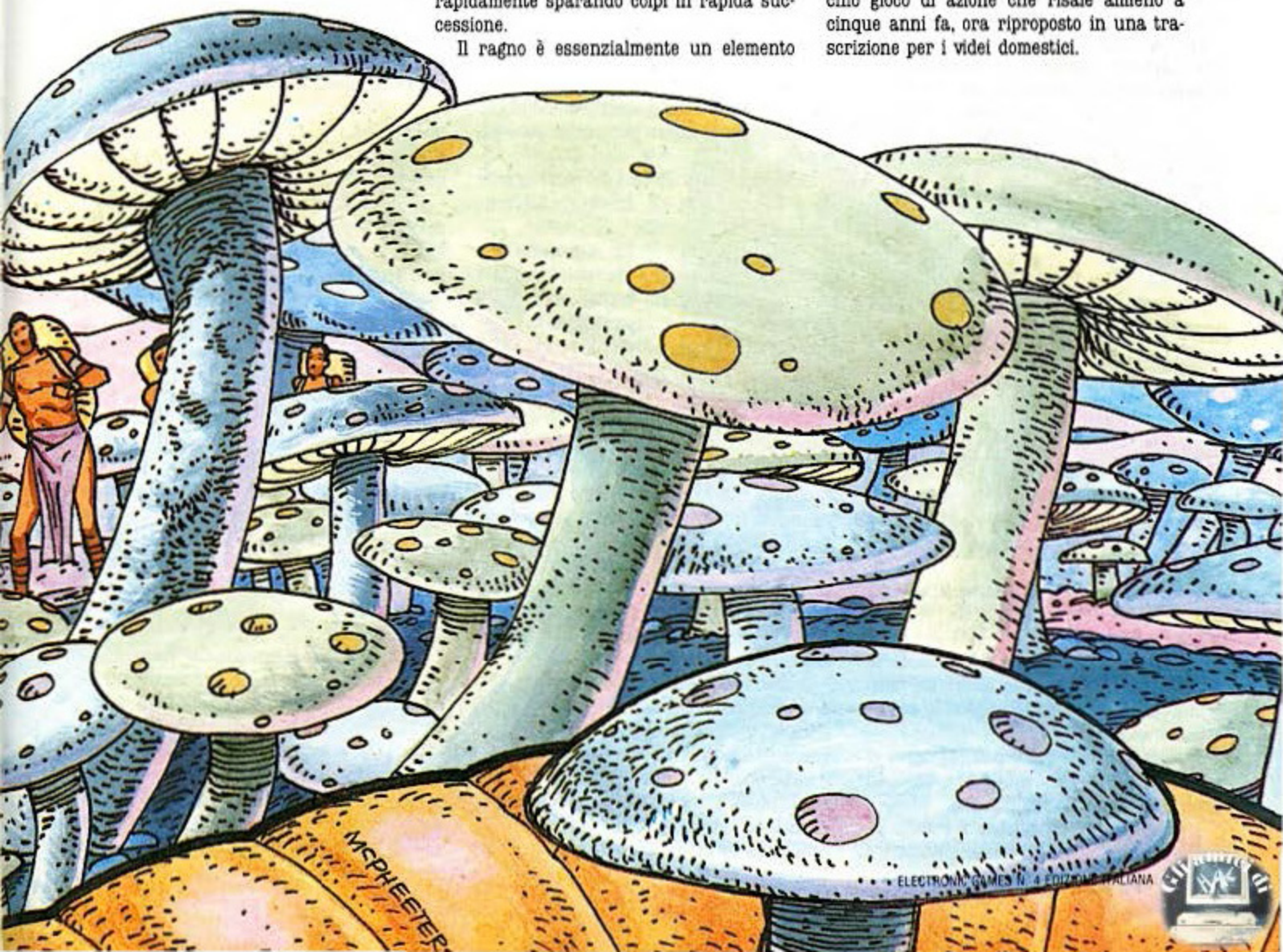
La pulce cade a capofitto dall'alto dello schermo quando sul campo da gioco rimangono pochi funghi, e ne crea di nuovi durante la caduta.

Lo scorpione fa la sua prima apparizione dopo che il giocatore ha ripulito tre schermi. Passa in senso orizzontale da una parte all'altra dello schermo, avvelenando i funghi. Se viene colpito prima che possa completare un'intera fila comunque il suo letale veleno non avrà più effetto.

Per concludere dunque in questo Centipede mancano tutti gli orpelli grafici che rendevano il gioco originale delizioso, ma la sostanza c'è ed è quel che conta. Da questo punto di vista non può certo mancare nella vostra biblioteca di videogames.

Polaris

Tigervision/Atari 2600

Okay, vediamo un po' come ve la cavate con questa domanda: quanti di voi riescono a ricordare il gioco da bar *Polaris* della Taito? Non molti, eh?! Si tratta di un vecchio gioco di azione che risale almeno a cinque anni fa, ora riproposto in una trascrizione per i videi domestici.

HIGH ALTITUDE BOMBERS

UNDERWATER MINE FIELD

Bene, dopo tanto tempo la Tigervision ne offre una versione di assoluta qualità che merita senz'altro la vostra attenzione.

Polaris ha virtualmente ispirato tutte le più recenti cartucce basate sui combattimenti terrestri e marini. Lo scenario iniziale trasporta il giocatore, nel ruolo di Capitano del sottomarino atomico Polaris, in un imprecisato braccio di mare pattugliato da un gran numero di forze nemiche.

Ostili sottomarini si aggirano in prossimità del fondo mentre bombardieri di alta quota sganciano le loro mortali cariche di profondità verso di voi.

Il Polaris, naturalmente, non è certo senza difesa. Gli aerei possono essere abbattuti con i missili verticali che avete a disposizione, mentre i sottomarini dovranno vedersela con i vostri terribili siluri orizzontali. Ma non è tutto. Pensate che un missile può avere il doppio effetto di distruggere due bersagli per volta, sempreché abbiate l'accortezza di scegliere il momento giusto per fare incontrare sulla sua traiettoria sia il bombardiere che il sottomarino nemico.

Il secondo schermo è praticamente simile, ma questa volta c'è un piccolo problema in più.

Gli aerei ora, durante le missioni di bombardamento, eseguono anche dei micidiali loopings fino a toccare quasi le superficie dell'acqua.

Il terzo schermo è il più impegnativo di tutti. Il campo di gioco muta prospettive ed ora vi offre una visione dall'alto.

I giocatori devono guidare il Polaris attraverso un labirinto di grotte sottomarine che pullulano di bombe di profondità.

Tatticamente Polaris è il genere in cui si può adottare ogni genere di strategia.

Alcuni giocatori preferiscono restare in agguato vicini alla superficie, durante le prime due fasi, per poter avere meglio sotto tiro i bombardieri, mentre altri preferiscono stazionare alle grandi profondità per dedicarsi con maggior profitto ai sottomarini.

In realtà il meccanismo del gioco appare un po' datato, ma gli effetti grafici sono belli e i suoni eccellenti.

Il risultato finale è un videogame con spiccate doti dinamiche, del tipo 'guarda e spara', che con pieno merito può sedere accanto ai classici di tutti i tempi.

Space Fury (Furia dello spazio)
Coleco/Colecovision

Quando Space Fury della Sega fece il suo ingresso nelle sale da giochi provocò subito un'ondata di entusiasmo soprattutto perché si trattava di uno dei primi videogiochi parlanti. Un ciclopico e malvagio essere giunto da chissà quale mondo appariva d'improvviso dinanzi a voi, con un perfido sorriso dipinto su di un volto deforme.

"Ah" – diceva sprezzante – "un'altra creatura per il mio divertimento!".

L'alieno di Space Fury divenne subito il protagonista di innumerevoli partite, ed i giocatori di lui amavano soprattutto il commento finale sulla loro tecnica di gioco.

A seconda del punteggio ottenuto l'alieno classificava il suo antagonista con diversi giudizi, da "misero" ad "eccellente".

Il gioco in sé comunque, era anch'esso una meraviglia della tecnica. Oltre al 'parlato' aveva introdotto anche la grafica vettoriale a colori.

La dinamica, sfortunatamente, si rivelava essere una copia un po' tediosa di Asterdois con aggiunte delle fasi di attacco tra una ondata e l'altra.

La versione per il Colecovision in effetti manca di qualcosa. Sia ben chiaro, la grafica è superba ed anche più spettacolare della versione "a vettori" – ancora una volta si dimostra perché ci sono sempre meno apparecchi che si avvalgono di questo tipo di tecnica – ma quello che non c'è è proprio la voce del nostro alieno.

Il Colecovision offre certo degli effetti sonori di assoluta qualità, ma una partita "silenziosa" non riesce certo a rendere quell'atmosfera di sfida tra voi e l'alieno che aveva reso la versione originale così accattivante.

Il pulsante di sinistra aziona i motori della vostra nave, mentre quello di destra spara gli immancabili raggi laser. All'inizio il vostro mezzo monta un solo cannone che spara colpi singoli dal centro, ma non vi resterà che ripulire lo schermo iniziale per arrivare alla fase di bonus.

L'astronave si trova al centro del campo di gioco, affiancata da due strutture di cannoni ausiliari, con un terzo tipo di armamento immediatamente sopra di essa.

Queste armi hanno un aggancio simile a quello di una tenaglia e lo scopo dello stage di bonus è quello di dirigere la vostra nave verso una di queste tre armi. Una volta che il contatto è avvenuto il vostro mezzo formerà un unico blocco con il tipo di arma che avrete scelto, ciascuna con le sue precise caratteristiche.

Una spara simultaneamente in tre direzioni, un'altra lancia dopi proiettili surdimensionati e la terza tira colpi incrociati.

Sfortunatamente questo stadio dà anche qualche problema. Anzitutto è assai difficile evitare di catturare una di queste tre armi, dal momento che il giocatore deve solo volare diritto fino all'aggancio, ed è praticamente obbligato ad avvalersene (e

se non volesse?). Più seriamente invece, l'essere equipaggiato con super cannoni rende il gioco più facile man mano che si procede, e questo non è logico!

Insomma, una volta che avete passato il primo livello Space Fury diventa una tranquilla e un po' noiosa passeggiata.

Plaque Attack (L'attacco della placca)

Activision/Atari 2600

I giocatori che non hanno mai avuto la possibilità di vedere Steve Cartwright di persona potrebbero francamente pensare a lui come una sorta di Conte Ugolino della programmazione dei videogames.

Dopo tutto Steve ha iniziato ammucchiando un gran numero dei suoi cibi preferiti in Megamania, la triste avvenuta di un povero pilota spaziale vittima degli incubi per una indigestione di pizza!

Ora abbiamo anche Plaque Attack, una sorta di Missile Command con lo zucchero al posto delle smart bombs.

Che sia quest'uomo ossessionato dal cibo?

Bene, non avreste bisogno di saperlo se solo lo guardaste.

Cartwright è un tipo esile, di bell'aspetto, giovane, sembra certo improponibile come apostolo della ghiottoneria videogiochistica, eppure ha messo più cibo lui sugli schermi della TV di tutto quello presentato da Veronelli nella sua lunga carriera!

Plaque Attack ha un campo da gioco che assomiglia ad una bocca aperta con tanto di file di denti inferiori e superiori che vanno ad occupare i due bordi orizzontali del video.

Il giocatore deve dunque proteggerli dai proditori attacchi ad ondate di fruttosio, saccarosio ed altri costruttori assortiti di placca batterica.

Il giocatore manovra sullo schermo un tubetto di dentifricio e deve eliminare, spruzzando loro addosso i getti di pasta che ne fuoriescono, interi battaglioni di hamburgers, patatine, ciliege, caramelle e tante altre dannose leccornìe che cercano di assaltare i denti.

Ogni volta che un po' di cibo arriva a contatto con uno di essi ne provocherà una perdita di smalto, primo passo per la formazione della carie: dopo alcuni passaggi il dente cadrà come una foglia in Autunno.

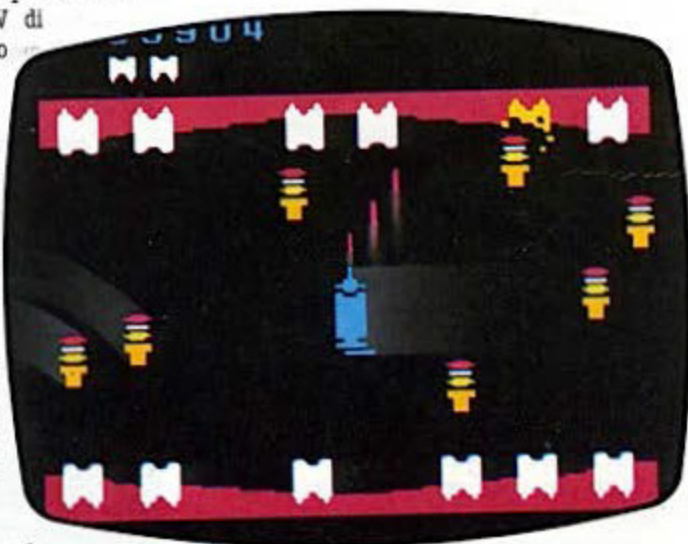
Il giocatore può guadagnare denti di bonus ottenendo buoni punteggi, ma una volta che l'ultimo molare sarà caduto il gioco terminerà inesorabilmente.

Plaque Attack è davvero adorabile. La grafica è limpida e cristallina e la resa sul video dei cibi che marciano verso i denti a gruppi di tre è sicuramente ottima, come pure quella del tubetto di dentifricio e della pasta che sprizza per tutto il campo da gioco.

A proposito, dopo che ogni ondata è stata completata, il tubetto si rigenera con una nuova dose di dentifricio.

L'unico problema di Plaque Attack, purtroppo, è che non è divertentissimo da giocare.

Certo, durante le prime ondate i giocatori non potranno fare a meno di rotolarsi sul pavimento per l'entusiasmo, ma quando si saranno abituati alla bellezza della grafica non ritroveranno certo il frenetico meccanismo di azione di Megamania.

Qui sembra che tutto sia stato focalizzato più sull'aspetto esteriore, che è bellissimo, piuttosto che sul dinamismo del gioco.

PLAQUE ATTACK (2600)

Governare bene il dentifricio e la pasta può essere a volte un po' problematico, e siamo sicuri che la manipolazione potrebbe essere molto più sicura con il trac-ball piuttosto che con il joystick.

Plaque Attack ci sembra un po' come certe canzoni, che hanno il potere di incantare l'ascoltatore per almeno cinque secondi, ma che già al sesto diventano noiose.

Ciononostante, in questo gioco troverete

le migliori patatine fritte che siano mai apparse sul video del 2600!

Flash Gordon

Fox Video Games/Atari 2600

Se in qualsiasi parte del mondo fantascientifico c'è qualcuno che ha bisogno di aiuto può essere certo che Flash Gordon, il cavaliere dello spazio, ben presto giungerà per aiutarlo.

Il primo giocatore per consolle domestica che ha per protagonista il famoso eroe dei fumetti, dei film della televisione e di tanti altri mass-media, catapulta Flash Gordon in una situazione dannatamente seria.

Il problema di questo gioco – per uno solo giocatore e con un doppio schermo – è che molti astronauti si sono avventurati per le strade di Spider-City ma non ne hanno fatto più ritorno!

Il giocatore adopera il joystick per muovere Flash attraverso le vie della metropoli aliena, con il compito di recuperare i sopravvissuti e contemporaneamente distruggere i guerrieri nemici.

Flash Gordon è il primo gioco per il 2600 prodotto da una compagnia indipendente che realmente riesce ad integrare le azioni che avvengono simultaneamente sui due schermi di cui si compone il gioco, presenti entrambi nella parte superiore ed inferiore del video.

Nella parte alta è possibile osservare l'astronave di Flash e l'area della città che sta immediatamente attorno a lui, in una prospettiva simile a quella di Defender, mentre più in basso viene presentata una vista dall'alto delle strade di Spider City.

In questa porzione di schermo avrete il riferimento sulla posizione della nave ed anche di quella dei 'distruttori' e degli 'hatching pods' (lett. 'gusci che si schiudono').

I distruttori, che sono indicati sulla mappa da piccole croci, vanno affrontati con molta cautela.

Se la nave di Gordon finisce incautamente a contatto con uno di essi dovrà poi vedersela con la moltitudine di detriti spaziali che dopo cominciano a muoversi all'impazzata per tutto lo schermo.

Sparare ad un generatore di 'distrupters' può essere una buona soluzione di fuga, perché il colpo avrà l'effetto di 'congelare' per qualche tempo la minaccia.

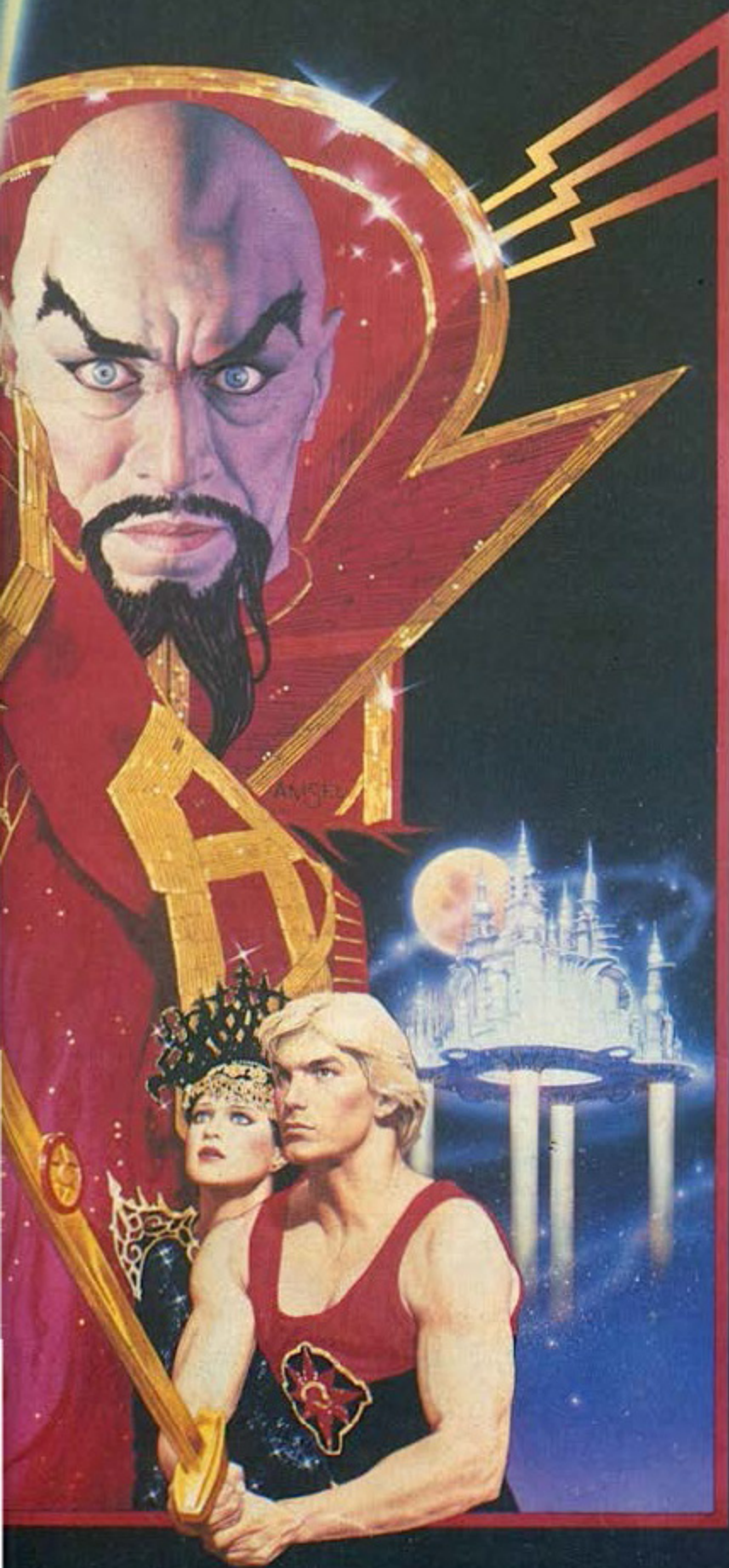
La visione ravvicinata della parte superiore del video è particolarmente utile durante la fase tattica della missione.

Dopo aver scelto sulla mappa le strade da percorrere con l'astronave, il giocatore deve poi concentrarsi sulla parte alta del video per cercare di recuperare gli astronauti sopravvissuti od ingaggiare un combattimento con un vascello alieno.

Oltre a salvare i dispersi nela città, l'obiettivo principale di Flash Gordon è di eliminare i guerrieri di Spider City.

La procedura per riuscirci è un po' complicata. Anzitutto il giocatore deve guidare la nave fino a toccare un 'hatching pod'. Il contatto avrà l'effetto di schiudere il contenitore e di liberare una pattuglia di guerrieri. Dovete assolutamente eliminarne il maggior numero possibile, prima che questi riescano a scappare al di là dei bordi dello schermo. Se riuscirete a sparare ad almeno cinque guerrieri tra quelli che fuoriescono dal medesimo guscio incrementerete per qualche tempo la potenza dei vostri scudi. Quando gli scudi sono attivati – un semplice cambiamento grafico nell'aspetto dell'astronave ve lo indicherà – potrete dirigervi verso ogni genere di nemico e lo distruggerete in un attimo. Due piccoli 'beep' vi avvertiranno quando il potere degli scudi comincerà a calare.

Gli effetti grafici di David Lubar sono molto pratici ed essenziali, ma è molto difficile lavorare con profitto e personalità sui

FLASH GORDON (VCS)

personaggi del gioco quando si è obbligati a restare nei limiti della grafica e della memoria del 2600.

Ciononostante la meccanica di gioco è divertente, perché richiede sempre la massima concentrazione sia per badare alla mappa che alla visione tattica della missione, e questo fatto sopperisce ampiamente a qualsiasi manchevolezza grafica.

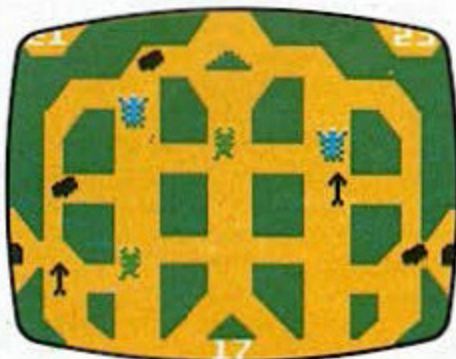
Sharp Shot
(Tiratore scelto)

Mattel/Intellivision

Sin da quando è stato introdotto l'Intellivision ha ricevuto diverse critiche dai giocatori che lo reputavano un sistema troppo sofisticato.

In particolare i videogiocatori più giovani si sentivano un po' frustrati dalle istruzioni sovente complicate dei giochi e dalla complessa impostazione dei dati sulla tastiera.

Sharp Shot rappresenta un lodevole tentativo da parte della Mattel si produrre una cartuccia che riproduca le versioni semplificate di ben quattro giochi con un soggetto originariamente molto più sofisticato.

Football riduce così il popolare gioco americano in una partita in cui il quarterback deve solo passare al ricevitore, mentre per la fantascienza ritroviamo la fase

SHARP SHOT

tattica di Space Ball. Nella sezione dedicata alla guerra un sottomarino deve colpire delle navi in perenne movimento sopra di lui, mentre nell'ultimo gioco siamo alla presenza di un labirinto in cui i giocatori devono tirare delle frecce a degli orribili mostriciattoli che fuoriescono sulla parte superiore dello schermo.

Sharp Shot è piuttosto azzeccato nell'idea che l'ha ispirato, ma sfortunatamente incappa un po' nell'errore di confondere la semplicità con la facilità.

Ad ogni buon conto questa cartuccia servirà come un interessante approccio nella manipolazione del complesso comando direzionale.

Entra nella tana del drago!

Dragon's Lair (La tana del drago)

Cinematronics.

Avete letto lo special di questo numero sui giochi a gettone? Proprio quando si dava per certo che la Cinematronics avrebbe lasciato definitivamente il mondo degli apparecchi da bar, ecco che di colpo se ne esce con il gioco più rivoluzionario di tutto il mercato! La compagnia che aveva introdotto videogames a grafica vettoriale come **Starhawk** e **Starcastle** ha infatti reso disponibile in tutte le sale giochi un apparecchio che si avvale della lettura con raggio laser di un videodisco per rappresentare sullo schermo la dinamica della azione. Dragon's Lair è un ricco cartone animato nella migliore tradizione di questo genere. Il giocatore è rappresentato da un nobile cavaliere con tanto di armatura che appare sullo schermo all'inizio della partita.

Durante l'azione vera e propria, laggiù nelle viscere dell'apparecchio, una macchina per videodischi che racchiude in sé tutti i segreti della storia, riproduce le immagini e conserva anche tutte le possibili alternative di azione che potrebbero essere decise dal giocatore. Il disco in sé è un semplice sistema di immagazzinamento di immagini che libera il computer – ad esempio – dall'onere di creare lui stesso gli effetti grafici, spesso assai dispendiosi in termini di memoria. La rappresentazione

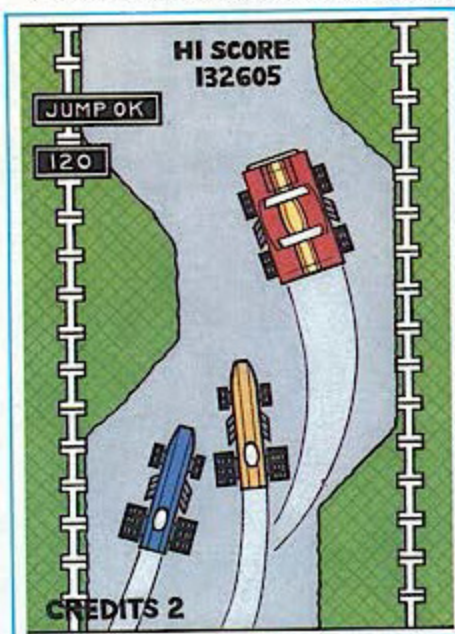
su video viene così interamente inscatolata sul disco e semplicemente ripescata in base alle decisioni che vengono ricevute dal sistema di selezione del disco. Supponiamo che decidiate di fare andare il vostro cavaliere a sinistra. Portate il joystick in quella direzione: per un attimo lo schermo si oscurerà e il laser andrà a cercare la giusta sequenza. Ai nostri occhi quindi apparirà l'eroe della vicenda che si incammina in un corridoio fino ad una enorme porta di quercia. Quando aprirete la porta il giovane prode scoprirà con un po' di apprensione che si trova al cospetto di un baratro fiammeggiante dal cui soffitto pendono alcune corde, anch'esse in preda al fuoco. Con una perfetta scelta di tempo premete il pulsante di azione ed il vostro eroe compirà un gran balzo per afferrarne una (non aspettate troppo a lungo o altrimenti finirà incenerito!). Se non ce la fate, ahimé, il cavaliere se la vedrà brutta, ed anche se l'effetto grafico è quanto di più riuscito, lui sprofonderà nell'abisso. Dopo la perdita di una vita c'è però la più deliziosa scenetta di tutto il gioco. Il vostro campione si presenta ancora a voi, vestito dalla sua armatura, ma questa volta ha l'aspetto di uno scheletro sghignazzante! Lentamente però la carne si riattacca al corpo e ancora una volta potrete disporre di un cavaliere tutto intero! Dragon's Lair non è comunque un gioco a schema fisso: ci sono un sacco di stanze, di segrète ed anche una vista del castello dall'esterno. Dal punto di vista tecnologico è l'unica cosa che vi permette di realizzare di non essere in prima persona dentro al malefico maniero. Il lasso di tempo in cui lo schermo scompare è in pratica l'unico difetto di questo videogioco, ma come abbiamo accennato si potrebbe porre rimedio – qualcuno ci ha già pensato – con un sistema secondario che gestisca la grafica mentre il laser cerca sul disco. Per concludere possiamo affermare che siamo al cospetto di una novità di assoluto livello, capace di proporvi un'esperienza che nessun giocatore dovrebbe perdersi.

Bump 'n Jump (Scontra e Salta)

Bally/Midway

Non fatevi ingannare dalla veste grafica graziosa ed accattivante. Bump'n Jump della Bally/Midway è capace di realizzare il sogno di ogni pericolo della strada, a dispetto della sua presentazione deliziosa.

No, non stiamo parlando della solita monotona corsa d'automobili in cui bisogna sorpassare ed evitare gli altri veicoli: questo è un gioco di alta velocità in cui bisogna davvero dimostrare di essere dei duri. L'essenza della dinamica di azione è tutta qui: "cerca e distruggi!". I giocatori controllano una piccola automobilina rossa dall'aspetto ingannevolmente tranquillo che si muove in modo molto innocuo su di una strada asfaltata. L'idea del gioco è di riuscire a far cozzare le altre auto protagoniste del videogame contro i guardrails che delimitano il tracciato per farle esplodere in un tripudio di morte e distruzione. Ah no, questo non è certamente un gioco pergente che spera di prendere in breve tempo la patente, ma è molto divertente lo stesso. I giocatori, nella loro veste di novelli guerrieri della strada, hanno a disposizione due modi differenti di spianarsi la via a suon di sportellate, cozzi ed incidenti. Il primo è quello di andare addosso alle altre auto per buttarle fuori strada. Se un veicolo viene sbattuto contro il guard-rail con sufficiente violenza non potrà fare a meno di esploderci contro in una nuvola di polvere. Attenzione, però, perché non tutte le auto sono disposte a soggiacere passivamente alle manovre del vostro mezzo, ed anche i più terribili scassamacchine potrebbero loro malgrado finire la loro corsa in modo brusco ed inaspettato contro i guard-1rails. Niente paura comunque, anche la vostra simpatica automobilina ha la sua arma segreta: quando viaggia a più di 100 miglia all'ora con una rapida pressione del pulsante di salto potrete letteralmente farla saltare nell'aria come una sorta di rana meccanica surdimensionata. I giocatori possono manovrare il loro rosso veicolo anche quando è sospeso per aria, e naturalmente possono fare terminare il volo proprio sulla testa di qualche sventurato automobilista: francamente è questo il modo più eloquente di dire ai guidatori della domenica di starsene a casa! La strada per arrivare alla gloria non è comunque fatta soltanto di scontri e di salti. Ci sono ad esempio degli ostacoli che appaiono periodicamente per intralciare il percorso della vostra "crash-buggy", ed incocciare in uno di essi può realmente significare imboccare una strada sicura per perdere la partita. Dovrete ad esempio affrontare un fiume che attraversa la strada cercando di compiere un salto che vi permetta di atterrare su di un piccolo fazzoletto di asfalto in mezzo all'acqua e, credeteci, non è poco!

Con i suoi 32 differenti tracciati Bump'n Jump vi regalerà ore di divertimento a dinamica veloce, e vi offrirà la chance di diventare almeno per una volta un terribile Re della strada. Basta che non andiate poi a raccontarlo al vostro istruttore di guida!

BUMP 'N' JUMP

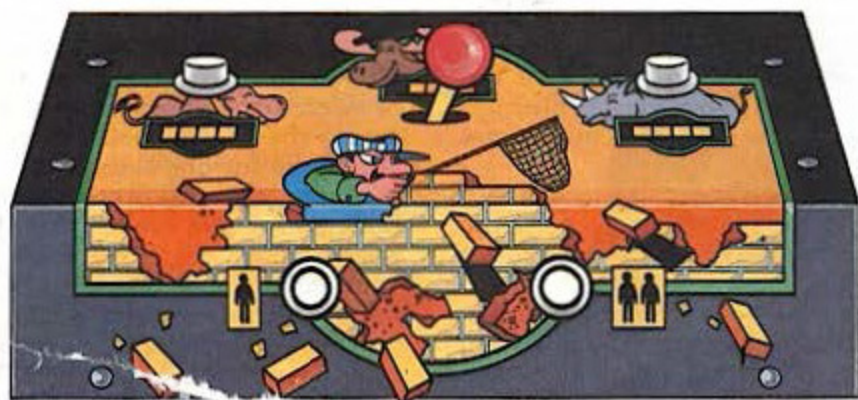
Zoo Keeper (Il Guardiano dello Zoo)

Taito

Da quando la serie dei giochi su Pacman della Bally Midway ha ottenuto quel fenomenale successo che tutti conosciamo, sembra che i disegnatori di giochi si siano orientati in massa verso il medesimo soggetto, quei **cute games** tanto carini e simpatici come il loro precursore ingoiatutto.

In netto contrasto con la tendenza dello scorso anno, che vedeva la netta predominanza dei giochi a sfondo galattico in cui era necessaria anzitutto una mira infallibile per sterminare moltitudini di feroci ed orribili alieni, i nuovi giochi sembrano essere orientati a giocatori più pacifisti, interessati maggiormente a liberare belle damigelle che sparare a truppe di mostri spaziali. Zoo Keeper della Taito sembra fatto apposta per arrivare diritto al cuore degli amanti dei cute games. Tutto in questo gioco è "cute", e sembra fatto apposta per farvelo capire, a partire dal pannello dei comandi, che è guarnito in modo adorabile dai disegni degli animali dello zoo. Sfortunatamente però il tocco di stravaganza e di capriccio che può decidere la fortuna o la sfortuna di questo genere di videogames qui manca totalmente. Sia chiaro, non c'è niente di completamente sbagliato in questo gioco, ma purtroppo non c'è neanche nulla di completamente giusto. Tutto è nella media, insomma. I giocatori controllano i movimenti di Zeke, il guardiano dello Zoo, il cui lavoro è di tenere gli animali ingabbiati in una trappola al centro dello schermo. Gli animali dello zoo, che non sono stupidi,

cercano di scappare cercando di aprirsi un varco attraverso le pareti di mattoni. Se riusciranno a fuggire essi si dirigeranno di gran carriera verso il loro sfortunato guardiano che, se non vorrà incappare nelle loro ire, dovrà cercare di saltarli.

Zeke dovrà quindi riuscire a chiudere le breccia prima che gli animali le aprano abbastanza ampiamente per passarci attraverso in tutta comodità ed anche evitare gli ex-prigionieri che cercano di sfogare su di lui tutta la loro rabbia per la forzata cattività. Se un animale riesce a prenderlo sullo schermo si potrà leggere "Gotha!", che vuol dire "Ti ho preso!", ed il vostro eroe perderà una vita. Il suo obiettivo è di riuscire a portare a casa la pelle fino a quando non scade il tempo indicato dall'orologio posto in cima allo schermo. Poco prima della fine del round Zeke ha anche la possibilità di catturare nuovamente tutte le bestie che sono scappate e di rinchiuderle nuovamente nelle gabbie. Se Zeke riesce a portare a termine il primo round lo schermo cambia, e il povero guardiano viene catapultato in un mondo di piattaforme che si muovono. Qui ora dovrà usare tutta la sua abilità (cioè la vostra) per arrampicarsi e per saltare su quegli instabili appoggi e liberare così la sua ragazza, che è imprigionata in prossimità del bordo superiore del video (possibile che tutte queste donne non riescono mai a cavarsela da sole?). Se il nostro campione manca una delle piattaforme, o si fa beccare da una delle rocce che cascano sul suo percorso, o ancora viene a contatto con uno degli animali dello zoo, allora potrà dire addio ad una vita. Durante questa fase i punti di bonus potranno essere totalizzati saltando sugli animali dello zoo che sono sparsi qua e là sulle piattaforme. Il terzo schermo introduce invece un ascensore, che Zeke dovrà prendere per raggiungere la sua bella, non prima però di aver saltato tutti gli animali presenti sul campo. ZooKeeper è un giochino mediamente divertente, ma purtroppo manca della eccellente animazione della grafica, dell'originalità del soggetto e del senso dell'humour che caratterizza ogni cute game che si rispetti. Ahimè, ci sono già troppi giochi che corrispondono perfettamente a questa definizione...

ZOO KEEPER

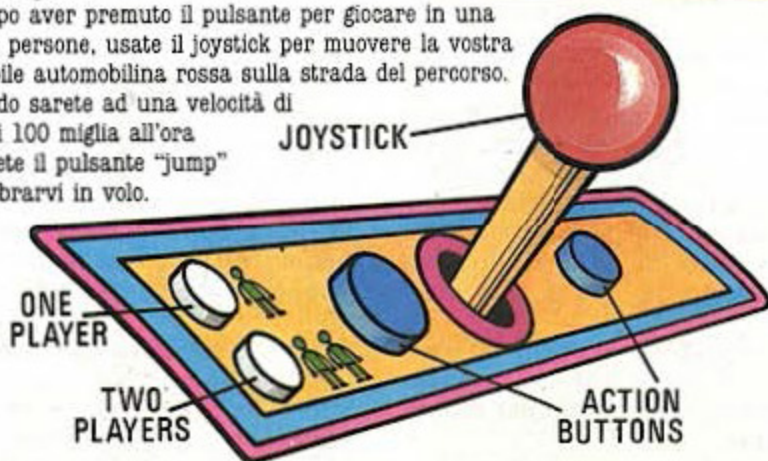
Come si gioca:

Dopo aver selezionato la partita per uno o due giocatori, usate il Joystick per manovrare Zeke per tutto il campo da gioco. Durante il secondo schermo il vostro eroe potrà essere mosso in alto, in basso, a sinistra e a destra mentre sta saltando.

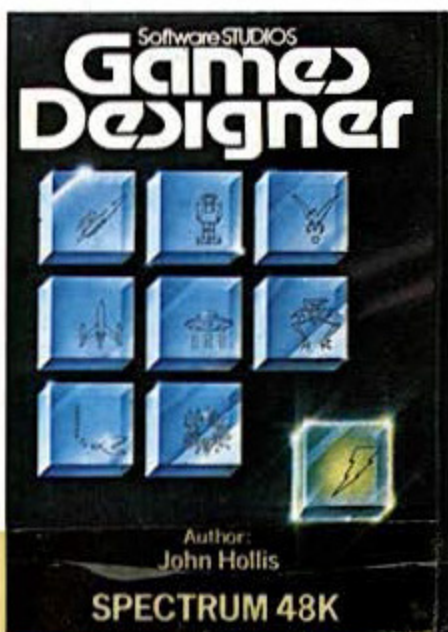
Il pulsante "jump" serve, ovviamente, per saltare.

dei caratteri ridefiniti che possono

Come si gioca:

Dopo aver premuto il pulsante per giocare in una o due persone, usate il joystick per muovere la vostra terribile automobilina rossa sulla strada del percorso. Quando sarete ad una velocità di più di 100 miglia all'ora premete il pulsante "jump" per librarvi in volo.

IL GIOCO

GAME DESIGNER

Titolo originale GAME DESIGNER	
Casa produttrice QUICKSILVA	
Supporto Cassetta	Configurazione SPECTRUM 48K
Casa distributrice REBIT Prezzo L. 50.000	

Quello che ora descriveremo, è un programma veramente molto complesso, che permette la creazione di innumerevoli giochi, partendo da 8 giochi originariamente presenti nel programma stesso.
Le variazioni che si possono apportare sono di diverso tipo, e analizzeremo le stesse una per una.
La cassetta è venduta in un'elegante confezione con un manualetto non molto grande, ma molto esauriente.
Chi acquista questo programma ha oltre il programma stesso 8 giochi.
È quindi utile sia per gli autoprogrammatori, che per i patiti dei computer-games.
Iniziamo descrivendo i giochi uno per uno.
Il primo gioco è del tipo scramble, secondo la definizione del manualetto (scramble = lotta, zuffa).
In pratica si tratta di muovere la vostra astronave in modo tale da potere sparare a orde di alieni, che si muovono sullo schermo, evitando però di essere toccati dagli stessi.
Al primo livello gli alieni si muovono lentamente, e non attuano nessun tipo di offesa.
Al secondo livello già iniziano a muoversi più velocemente, e dal terzo inizia anche a sparare, per cui il gioco si complica enormemente.
La grafica è più o meno simile a quella di DEFENDER, anche se più curata, e si da molta importanza al suono.
Inizialmente avete tre vite a disposizione, e una volta concluso il gioco, è possibile memorizzare il punteggio massimo e il nome di chi lo ha realizzato, come avviene

ders.
Voi comandate un'astronave, se così si può chiamare, in grado di muoversi orizzontalmente e di sparare.
Vostro compito è distruggere le varie orde di alieni che scendono dall'alto dello schermo.
Le prime due fasi sono semplici, in quanto gli alieni si muovono non troppo velocemente e non si difendono.
Già dalla terza fase le cose diventano più complesse, e quando gli alieni iniziano ad attaccare è veramente dura sopravvivere.
Le immagini sono completamente diverse da quelle del primo gioco, e variano molto i vari tipi di alieni.
Altra differenza il fatto di potersi muovere solo orizzontalmente in basso sullo schermo.
Gli alieni poi scendono dall'alto, mentre nel primo caso avevano un movimento prevalentemente orizzontale.
Specifichiamo tutti questi dati in quanto sono molto importanti.
Il terzo gioco è simile come formato al secondo, anche se qui le difficoltà iniziano subito.
Il quarto gioco è veramente complicato.
Viene classificato come tipo asteroidi.
Il gioco consiste nello sparare contro delle farfalle che svolazzano intorno a un non ben identificato insetto (che vi rappresenta ed è quello che spara), senza farsi toccare dalle farfalle stesse.
L'insetto può sparare in tutte le direzioni, basta solo girarlo in quello giusto.
L'insetto si può anche spostare nella direzione in cui è girato, e ci vuole un po' di tempo per abituarsi a questo strano modo di giocare.
Il quinto gioco è molto simile come dinamica al quarto, anche se viene classificato come tipo berserk (furioso).
Il sesto gioco è molto bello.
Come tipo è simile al due.
Vi è un gattino che deve sparare inizialmente contro delle streghe

DEL MESE

che scendono dall'alto con le loro scope.
Ogni volta che una strega viene colpita appaiono in successione al suo posto le lettere che compongono la parola BANG.
Il secondo livello è quasi ingiocabile.
Le streghe sono sostituite da diavoli, con tanto di forcone, che si lanciano contro il nostro povero gattino, che potendo muoversi solo in orizzontale ha poche probabilità di scappare e contemporaneamente sparare.
Vi confessiamo che non abbiamo superato questo livello e quindi non sappiamo cosa c'è dopo.
Il settimo gioco è piuttosto difficile.
Con un acchiappamosche dovete abbattere delle farfalle.
Se però una farfalla vi tocca siete voi ad essere eliminati.
L'ottavo gioco è simile al secondo anche se molto più complesso.
Dopo questa breve descrizione dei giochi, passiamo alla descrizione delle funzioni del programma.
Questi 8 giochi, sono solo di esempio, e possono essere trasformati in modo tale da ricostruirli completamente.
Il programma è dotato di un menù di 8 opzioni.
La prima serve a giocare.
La seconda seleziona uno degli 8 giochi.
Le altre 6 servono a modificare il gioco selezionato.
Opzione 3: modifica degli sprites.
Gli sprites, non sono altro che delle figure, quali un'astronave aliena, che si possono muovere sul video.
Queste figure vengono definite su di una matrice di punti, che in genere è più grande di quella dei caratteri definibili dall'utente (8 × 8) e possono essere mosse come si vuole sullo schermo a differenza dei caratteri ridefiniti che possono occupare solo una delle caselle di stampa (32 × 22).
In questo caso gli sprites sono definiti su di una matrice di 12 × 12 punti, cioè 144 punti rispetto ai 64 degli UDG?
Il programma ha memorizzato al massimo 32 sprites diversi per ogni gioco.
Per modificare uno di questi sprites, è sufficiente premere il numero ad esso corrispondente, e poi, quando questo comparirà con la griglia di 12 per 12 (come nel programma Caracter generator della cassetta Horizon), procedere nella modifica utilizzando i vari comandi disponibili.
È interessante osservare in basso il disegno che compare via via che viene modificato.
È anche possibile scegliere il colore da dare allo sprite.
Studiando quali sprites sono utilizzati nel gioco e poi verificando come gli stessi sono utilizzati nel gioco ci si può fare un'idea dei trucchi di programmazione adottati per far ad esempio ruotare le figure.
L'opzione 4 del programma, permette invece di modificare, i colori dello sfondo e del bordo, nonché stabilire il formato del gioco, i vari tipi di suono e definire una funzione speciale.
È necessario esaminare att

IL GIOCO DEL MESE

mente queste opzioni in quanto sono molto importanti.
Innanzi tutto la scelta del tipo di gioco.
È possibile scegliere fra 4 formati: Invaders, Asteroids, Scramble e Berserk.

mediante joystick.
La funzione FX, è complessa.
Tramite essa è possibile stabilire se gli alieni devono comparire singolarmente o in gruppi, se devono essere attivati i missili o i torpedo, e ancora, se lo sfondo deve essere con o senza stelle.
È evidente che le modifiche non possono essere effettuate casualmente ma se si vuole realizzare un gioco che abbia senso si devono utilizzare correttamente e logicamente le varie opzioni di modifica.

TABLE 1 (REFERS TO SPECIAL FX (EFFECTS) UNDER OPTION 4)

VALUE	SPECIAL FX (EFFECTS)		
0	ALIENS APPEAR SINGLY	NO STARS	MISSILE FIRING
1	ALIENS APPEAR SINGLY	STARS ON	MISSILE FIRING
2	ALIENS APPEAR IN BLOCKS	NO STARS	MISSILE FIRING
3	ALIENS APPEAR IN BLOCKS	STARS ON	MISSILE FIRING
4	ALIENS APPEAR SINGLY	NO STARS	ACTIVATE SHIELD
5	ALIENS APPEAR SINGLY	STARS ON	ACTIVATE SHIELD
6	ALIENS APPEAR IN BLOCKS	NO STARS	ACTIVATE SHIELD
7	ALIENS APPEAR IN BLOCKS	STARS ON	ACTIVATE SHIELD

TABLE 2 (REFER TO OPTION 6)

ANIMATION (ANIM) TABLE	
VALUE	EFFECT
0	2 NON-ANIMATED ALIEN TYPES FOLLOWING SAME MOVEMENT PATTERN
1	1 2 STAGE ANIMATED ALIEN TYPE " " " "
2	2 NON-ANIMATED ALIEN TYPES FOLLOWING 2 DIFFERENT MOVEMENT PATTERNS
3	1 2 STAGE ANIMATED ALIEN TYPE " " " "
4	4 NON-ANIMATED ALIEN TYPES FOLLOWING THE SAME MOVEMENT PATTERN
5	1 4 STAGE ANIMATED ALIEN TYPES " " " "
6	4 NON-ANIMATED ALIEN TYPES FOLLOWING 4 DIFFERENT MOVEMENT PATTERNS
7	1 4 STAGE ANIMATED ALIEN TYPES " " " "

TABLE 3 (REFER TO OPTION 6)

SPD (SPEED) TABLE			
VALUE	EFFECT		
0	8 ALIENS	SLOW SPEED	NO BOMBS
1	8 ALIENS	FAST SPEED	NO BOMBS
2	4 TURBO ALIENS	SLOW SPEED	NO BOMBS
3	4 TURBO ALIENS	FAST SPEED	NO BOMBS
4	8 ALIENS	SLOW SPEED	DROPPING BOMBS
5	8 ALIENS	FAST SPEED	DROPPING BOMBS
6	4 TURBO ALIENS	SLOW SPEED	DROPPING BOMBS
7	4 TURBO ALIENS	FAST SPEED	DROPPING BOMBS

N.B. TURBO ALIENS ARE FASTER AND MEANER!

N.B. 2 STAGE ALIENS ARE MADE FROM 2 SPRITES.
4 STAGE ALIENS ARE MADE FROM 4 SPRITES.
SEE TABLE 4 FOR RESTRICTIONS OF WHICH SPRITES AND MOVEMENT PATTERNS MAY BE USED.

TABLE 4 (REFER TO OPTION 6)

NUMBER OF ATTACK WAVE	ANIMATION NUMBER (ANIM) 0 or 1		ANIMATION NUMBER (ANIM) 2 or 3		ANIMATION NUMBER (ANIM) 4 or 5		ANIMATION NUMBER (ANIM) 6 or 7	
	SPRITES USED	PATTERN NUMBER	SPRITES USED	PATTERN NUMBER	SPRITES USED	PATTERN NUMBER	SPRITES USED	PATTERN NUMBER
0	00 and 01	ANY	00 and 01	0 and 1	00 01 and 02 03	ANY	00 01 and 02 03	0 1 and 2 3
1	02 and 03	ANY	02 and 03	0 and 1	00 01 and 02 03	ANY	00 01 and 02 03	0 1 and 2 3
2	04 and 05	ANY	04 and 05	2 and 3	04 05 and 06 07	ANY	04 05 and 06 07	0 1 and 2 3
3	06 and 07	ANY	06 and 07	2 and 3	04 05 and 06 07	ANY	04 05 and 06 07	0 1 and 2 3
4	08 and 09	ANY	08 and 09	4 and 5	08 09 and 10 11	ANY	08 09 and 10 11	4 5 and 6 7
5	10 and 11	ANY	10 and 11	4 and 5	08 09 and 10 11	ANY	08 09 and 10 11	4 5 and 6 7
6	12 and 13	ANY	12 and 13	6 and 7	12 13 and 14 15	ANY	12 13 and 14 15	4 5 and 6 7
7	14 and 15	ANY	14 and 15	6 and 7	12 13 and 14 15	ANY	12 13 and 14 15	4 5 and 6 7

Il tipo di gioco che si sta effettuando, stabilisce quali sono i movimenti e le modalità di fuoco vostre.
Cioè se vi potete muovere solo orizzontalmente, oppure in tutte le direzioni, come sparare, ed altro.
Se ad esempio si modifica solo il numero del formato del gioco, si ha un completo mutamento della situazione.
Il formato asteroidi, è forse il più complesso, consentendo il movimento ed il fuoco solo nella direzione nella quale si è girati.
Il numero del tipo di gioco deve essere aumentato di 4 se lo stesso viene predisposto per i joystick.
Tutti i giochi, originali, quindi che sono programmati per la tastiera possono anche essere utilizzati

Certo apportare delle modifiche casuali può portare alla realizzazione di effetti strani e divertenti, e in genere si rende un gioco molto complesso.
Passiamo all'analisi dei suoni: è possibile modificare le caratteristiche dei suoni, ovvero la loro durata, la frequenza, il livello.
I suoni modificabili si riferiscono al suono dei missili, delle bombe e delle astronavi o alieni che esplodono.
L'opzione 5 del menù principale permette di modificare quelli che sono i movimenti degli alieni durante il gioco.
Esistono 8 serie di movimenti programmabili.
Esistono anche 8 tipi di movimenti, che sono quelli verso l'alto e il basso, a destra e sinistra, e obliqui.
Ognuno di questi movimenti è identificato da un numero da 0 a 7.
Una serie di movimenti è allora composta da una sequenza di numeri e precisamente di 15 numeri, che indicano quale sequenza di movimenti deve compiere l'alieno.
È possibile riprogrammare ogni sequenza, e in basso sullo schermo verrà disegnato il percorso che l'alieno compirà seguendo le istruzioni riportate in quella serie.
Sono disponibili 8 serie, collegabili una all'altra.
Ad esempio alla sequenza uno posso far seguire la sequenza 6, o la 7 o la 3 e così via, oppure la stessa sequenza 1.
In tal modo posso programmare dei movimenti molto complessi, per un totale di 15 × 8 = 120 movimenti elementari.
È sufficiente pasticciare un po' con questi valori, per modificare completamente un gioco.
Passiamo ora all'opzione 6 che è piuttosto complessa.
3 delle 4 tavole di opzioni del manuale riportano infatti le varie possibilità delle istruzioni di cui tale opzione è dotata.
Per ogni gioco sono definibili 8 livelli, numerati da 0 a 7.
Per ogni livello è necessario definire quali sprites utilizzare, di che tipo e come utilizzarli.
Si fa riferimento per questa definizione alla tavola 4 del manualetto d'uso che riportiamo per chiarezza.
La tavola due fa a sua volta riferimento alla tavola 4, dove viene in-

dicato il numero degli sprites utilizzati.
Successivamente si deve definire il punteggio che si realizza per l'abbattimento di un alieno.
Successivamente si definisce il numero della serie di movimenti dal quale inizia quel livello di gioco.
Se ad esempio si definisce al livello uno la serie 5, gli alieni si muoveranno inizialmente come descritto nella serie 5 dei movimenti.
Ricordiamo che le serie di movimenti possono a loro volta essere collegate le une alle altre.
Si definisce poi il numero massimo di alieni corrispondenti a quel livello del gioco che entreranno in azione, e la loro velocità.
Le velocità possono essere 8.
Con le prime 4 si hanno alieni che si muovono lentamente o velocemente senza difendersi (l'unico pericolo è essere toccati dagli stessi).
Mentre con le successive 4 velocità gli alieni si difendono lanciando a loro volta delle bombe.
Ogni volta che si realizza un nuovo gioco è possibile memorizzarlo con l'opzione 8 e successivamente ricaricarlo con l'opzione 7.

Il numero di giochi realizzabili è praticamente infinito.
Ricordiamo brevemente le modifiche realizzabili:
- Tutti gli sprites (al massimo 32 per gioco)
- 4 tipi di gioco cioè di movimenti vostri
- Colori degli sprites, dello sfondo del bordo
- Suoni delle bombe, dei missili, delle esplosioni
- Sfondo del gioco (con o senza stelle)
- Numero di alieni per attacco
- Apparizione singola o in gruppo degli alieni
- Velocità degli alieni
- Gli alieni possono difendersi lanciando a loro volta missili (genericamente) o no
- Punteggio per alieni abbattuti
- 8 giochi contemporaneamente memorizzati
- 8 livelli di difficoltà per gioco
- 120 movimenti elementari possibili per ogni orda di alieni
- 144 punti di risoluzione per ogni sprite
- 4 suoni ridefinibili con 5 variabili per ogni suono.

CONCLUSIONI

Per gli accaniti autoprogrammatori, il programma può rivelarsi un utile strumento per avvicinarli al mondo dei programmi e soprattutto dei giochi preconfezionati.
Per gli appassionati di videogames, il massimo nel potere esprimere le proprie capacità e fantasia complicando e modificando a loro piacimento i vari giochi.

ATTENZIONE

CONTINUA LA RICERCA DI MISTER E.G.

STUPORE E ...

I PRIMI DISEGNI ARRIVATI SONO SUPER.
LA NOSTRA MASCOTTE È TRA QUESTI?

FORSE SI

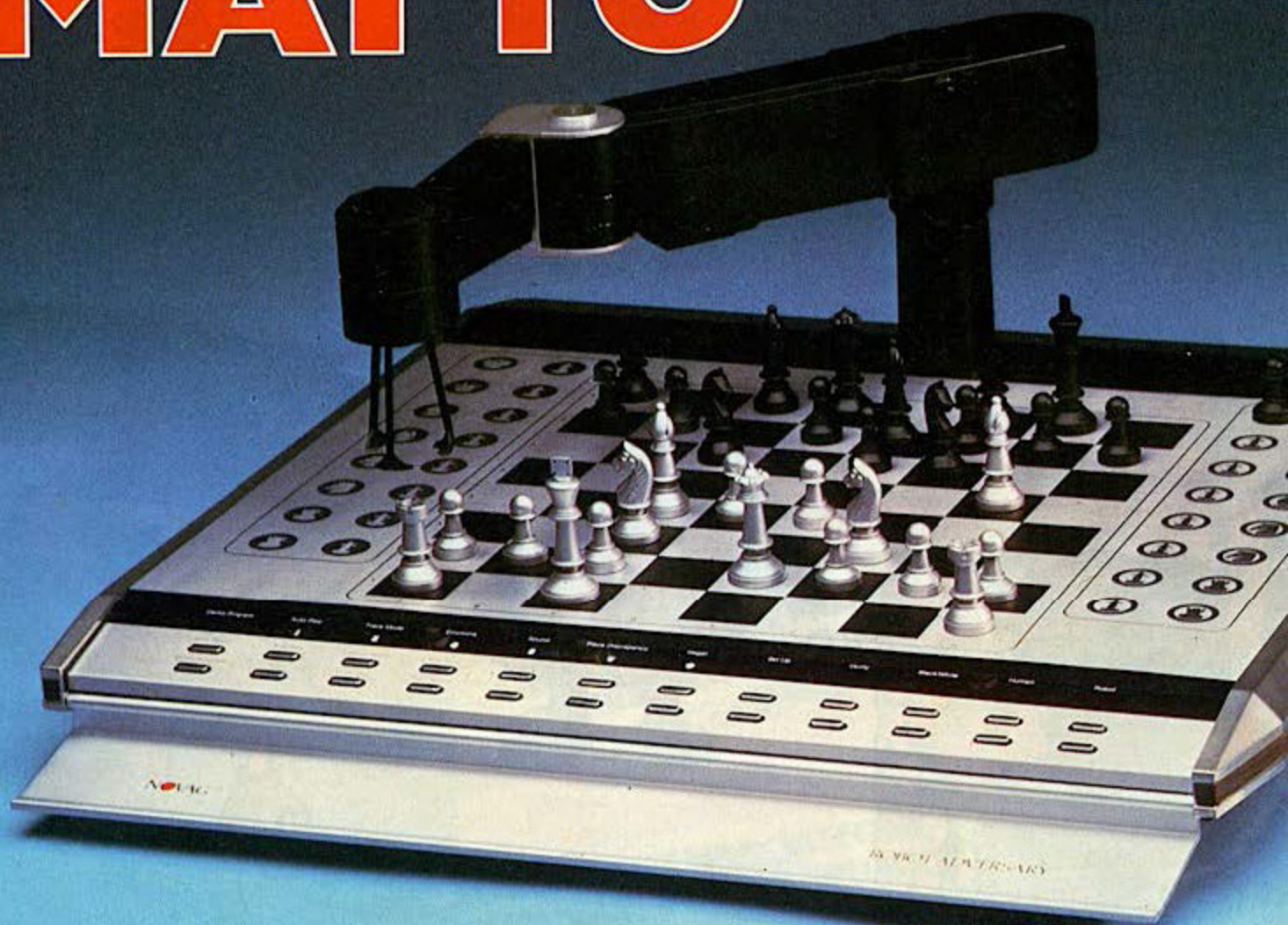
MA È ANCORA PRESTO
PER DIRLO CON SICUREZZA

MANDATECI ALTRO MATERIALE: DISEGNI,
FOTOGRAFIE, QUALSIASI BUONO SPUNTO.

POTREBBE ESSERE ANCORA TRA LE VOSTRE IDEE.

FORZA, AMICI, DATECI DENTRO!

Mister
E.G.
531
MAX

SCACCO MATTO

Si dice che quello degli scacchi sia il più antico tra tutti i giochi sopravvissuti fino ai giorni nostri. Le sue regole sono rimaste immutate attraverso i secoli, i pezzi ed il loro movimento restano i medesimi, ma almeno gli avversari cambiano.

Da qualche tempo, infatti, l'antico sogno di tanti scacchisti dei tempi andati di potersi misurare con un avversario meccanico e perciò invincibile si è finalmente realizzato; ora anche il giocatore medio e perfino il principiante è in grado di sfidare un avversario computerizzato e può riuscire con un po' di abilità a dargli scacco matto: numerosi computer specializzati nel gioco degli scacchi sono ormai da tempo in commercio, spesso ad un prezzo accessibile, se non si hanno esigenze di gioco particolari.

Diremmo anzi che si tratta di insegnamenti ideali per chi sta muovendo i primi passi in questo meraviglioso gioco: sono sempre disponibili e di umore favorevole, permettono di giocare in viaggio o a casa, non si preoccupano del fumo o di un ambiente poco favorevole alla concentrazione; segnalano le mosse irregolari e, naturalmente, non ne commettono; oltre a ciò, la maggior parte dei modelli è in grado di suggerire la mossa migliore in qualsiasi situazione, ed eventualmente di arretrare di qualche mezza mossa la posizione sulla scacchiera per correggere un precedente errore.

NOVAG SAVANT II

Il livello di gioco di questi sfidanti elettronici permette una partita equilibrata anche ad uno scacchista più esperto; un computer in grado di sconfiggere un grande maestro, invece, non è stato ancora realizzato a livello commerciale, e neppure nelle università sovietiche ed americane, dove ci si impegna a realizzare avanzatissimi programmi per il gioco degli scacchi, è ancora nato lo scacchista ideale.

Se comunque tra i vostri progetti più immediati non rientra quello di dare scacco matto a Karpov e conquistare così il titolo di campione del mondo, vi sarà utile una panoramica su alcuni modelli di chess challenger attualmente in commercio.

NOVAG MICRO II

8 livelli di gioco rendono questa scacchiera elettronica particolarmente adatta a principianti e giocatori abbastanza inesperti. È possibile tornare indietro di due mezze mosse nel caso ci si sia accorti di un errore commesso nel tratto precedente; il calcolatore è anche in grado di suggerire in ogni momento anche la mossa migliore per la vostra posizione.

Questo modello è provvisto di un alimentatore a pile che lo rende particolarmente indicato per essere utilizzato in viaggio; un apposito adattatore permette comunque di utilizzare anche la presa di corrente domestica.

NOVAG SAVANT II

Provvisto di uno schermo a cristalli liquidi in cui è raffigurata la scacchiera con i 32 pezzi del gioco, questo calcolatore gioca su 8 livelli di abilità, può analizzare fino a 14 mosse successive, arretrare la posizione di quante mosse si desidera, ripetere a scopo didattico alcune delle più famose partite della storia degli scacchi, e giocare una partita dimostrativa contro sè stesso. Per registrare i vostri incontri è prevista una presa per stampante, e la possibilità di tenere in memoria per un periodo di tre mesi la posizione di una partita interrotta.

NOVAG MICRO II

SENSORY CHESS CHALLENGER "6"

Dei moduli aggiuntivi aumentano il programma di gioco da 32.000 passi di memoria a 48.000.

CHESS ROBOT ADVERSARY

La caratteristica più appariscente di questo modello è costituita da un braccio robotizzato che provvede a muovere i pezzi sulla scacchiera secondo la mossa precedentemente elaborata; come nel Savant II, si può giocare con 8 livelli di difficoltà. Il Chess Robot Adversary studia ed analizza le 14 mosse successive, è in grado di ritornare a qualsiasi posizione precedente, di riproporre 16 partite prememorizzate a scopo didattico, ed è in grado di suggerire la mossa migliore nei vostri momenti di maggiore difficoltà.

La potenza di questo programma di gioco è di 32 Kbyte, espandibili a 48; la scac-

chiera si può ampliare anche con una stampante ed un orologio al quarzo.

Il Chess Robot Adversary è disponibile soltanto su richiesta (alla Ditron di Milano).

CHESS CHALLANGER SUPER SENSORY 9

Dei 15 livelli di gioco utilizzabili, 8 hanno un tempo di risposta predeterminato

SENSORY CHESS CHALLENGER "9"

e 7 sono riservati ad altre funzioni (soluzioni di problemi, conto alla rovescia nelle partite lampo, ecc.).

Il tempo totale o quello rimasto a disposizione per ogni singola mossa viene segnalato da un orologio a display luminosi; una voce elettronica annuncia in inglese la mossa effettuata dal calcolatore, che viene pure visualizzata sullo schermo. Può annullare gli ultimi 35 semi-tratti, risolve problemi di matto in sette mosse, suggerisce all'avversario, ed è pure in grado di fornire, durante la partita, una valutazione approssimativa delle probabilità di vittoria. È prevista la possibilità di collegamento ad una stampante.

MINI SENSORY CHESS CHALLENGER

Dei 4 livelli di gioco di questo modello, uno prevede la ricerca infinita.

La mossa viene registrata direttamente sulla scacchiera, premendo il pezzo sulla casa di partenza e su quella di arrivo. Le coordinate della mossa di risposta vengono invece visualizzate sullo schermo. Per questo modello sono disponibili due programmi supplementari: Modulo CAC, che aggiunge 2 livelli di gioco, utilizza anche il tempo impiegato dal suo avversario per studiare la posizione ed elaborare la risposta, e può pure annullare l'ultima mossa o suggerire quella successiva, e Modulo CBO, in grado di applicare le migliori 62 aperture adottate dai Grandi Maestri.

SENSORY CHESS CHALLENGER 6

Come in tutti i modelli Sensory, anche in questo si imposta la mossa con il sistema analizzato precedentemente. Sei livelli di gioco con possibilità di farsi suggerire una mossa dall'elaboratore; è in grado di rispondere ad un buon numero di aperture classiche. I programmi supplementari sono offerti dal Modulo AC6, che come il CAC aggiunge 2 livelli di gioco ed amplia il tempo a disposizione per elaborare la risposta, e Modulo BO6, articolato su 62 aperture universalmente riconosciute.

SENSORY CHESS CHALLENGER 9

I 9 livelli di gioco sono regolati da un orologio interno nel tempo di controllo effettivo. Superficie di gioco di tipo Sensory, possibilità di annullare le 23 mezze mosse precedenti e di indicare all'avversario la mossa più efficace; programmato con un repertorio di circa 3.000 posizioni di apertura analizzate nei manuali, il Sensory 9, nel suo programma di pratica delle aperture, vi comunicherà con un segnale acustico che vi siete allontanati da quello che la teoria prescrive.

MINI SENSORY CHESS CHALLENGER

I programmi supplementari disponibili sono: Modulo CB9, con 8.160 posizioni di apertura, e Modulo CB16, sempre dedicato alle aperture, con 16.100 posizioni analizzate. Sensory 9 può inoltre utilizzare tutti i moduli previsti per la classe Elite e Prestige.

ELITE AUTOSENSORY CHESS CHALLENGER

La partita si sviluppa su un'elegante scacchiera in legno con 15 livelli di gioco, di cui 8 con tempo di risposta predeterminato, ed i rimanenti 7 riservati ad altre funzioni, come soluzioni di problemi, ricerca infinita, ecc. In fase di elaborazione il computer può indicare quale mossa sta considerando, a quale profondità è giunto

nella ricerca, ed è pure in grado di fornire una valutazione approssimativa delle probabilità di vittoria; risolve problemi di matto in 7 mosse ed annulla un massimo di 35 semi-tratti precedenti.

Un orologio di gara scandisce il tempo trascorso, ed una voce elettronica annuncia in inglese tutte le mosse effettuate dalla macchina.

Da un punto di vista strettamente strategico, l'Elite Autosensory è ferratissimo nei finali di soli pedoni, e durante la partita, con la graduale scomparsa dei pezzi dalla scacchiera, rivaluta l'importanza dell'alfiere nei confronti di quella del cavallo. Il suo programma può essere ampliato con i 5 moduli ideati espressamente per i modelli Elite e Prestige; Modulo BLZ per partite lampo; si può scegliere di concludere la partita in 5 minuti, dare matto entro 60 mosse o muovere ogni volta il proprio pezzo al ritmo del cicalino, che ogni 10 secondi farà sentire la propria voce.

Modulo TCE, per migliorare la propria tecnica nei finali di partita con soli pezzi, con Re e pedone contro Re, con Torre contro pedone, con Regina contro pedone in settima. Accluso, un manuale specifico sul tema.

Modulo TDE: specializzato nella difesa Tarrasch del Gambetto di Donna; grazie a questo programma si potrà conoscere qualcosa anche dell'impianto strategico tipico delle partite caratterizzate da questa apertura. Modulo DVC, difesa Siciliana nella sua variante Lasker; sull'opportunità dell'adozione di questa apertura incombe ancora il severo giudizio della teoria; questo programma vi aiuta ad approfondire tutte le sue varianti, che spesso conducono la partita in posizioni di gioco aperto.

ELITE "AUTOSENSORY" CHESS CHALLENGER

PRESTIGE CHALLENGER

PRESTIGE CHALLENGER

Nell'agosto del 1982 questo programma è stato ammesso ad un torneo ufficiale tra giocatori in carne ed ossa, nel corso del quale è riuscito a riportare anche una brillante vittoria nei confronti di un Candidato Maestro.

L'apparecchio funziona con una memoria di 28 K. Un orologio di gara a display luminosi segnala il tempo impiegato dai contendenti, mentre una voce elettronica annuncia in inglese le mosse effettuate. Tutte le altre caratteristiche rimangono identiche al precedente modello Elite (scacchiera in legno, numero dei livelli di gioco, annullamento delle mosse precedenti, finali di pedoni e rivalutazione dinamica del cavallo e dell'alfiere nel corso della partita).

Il programma del modello Prestige può essere ampliato con i moduli BLZ, TCE, RPE, TDE, DVC.

MINI CHESS

2 livelli di gioco e suggerimento della mossa migliore in posizioni particolarmente complesse. Un tasto speciale permette di programmare una serie di aperture.

Mini Chess è corredato con una scacchiera e relativi pezzi del gioco.

GRADUATE CHESS

Anche in questo modello un tasto speciale programma le aperture. 2 livelli di gioco e possibilità di farsi aiutare nella scelta della mossa.

Graduate Chess è raccomandato dalla Federazione Scacchistica Mondiale ai giovani principianti per il suo programma istruttivo: tra l'altro è in grado di disputare partite dimostrative contro sè stesso.

CHESS PARTNER 3000

Questo modello funziona con una semplice pila da 9 V. Gli 8 livelli di gioco possono essere cambiati durante lo svolgimento della partita, ed offrono la possibilità di farsi suggerire la mossa migliore in ogni momento. Il display segnala le catture, gli attacchi diretti al Re e la proclamazione del vincitore.

EXECUTIVE CHESS

SCACCO MATTO

TRAVEL SENSOR

Questo elaboratore è provvisto di una speciale scacchiera con luci LED che facilita la disposizione di posizioni precostituite e la verifica di quelle effettive. 4 livelli di gioco e la possibilità di registrare in memoria la posizione parziale di una partita, in modo di riprenderla anche dopo un anno. Può operare a pile per circa 500 ore.

INTERCONTINENTAL TRAVELLER

8 livelli di gioco sono in grado di soddisfare sia chi desidera impegnarsi in una sfida lampo, sia chi preferisce allenarsi per i tornei più impegnativi; riesce a risolvere i problemi di scacco matto in due mosse. Un'unica serie di pile basterà per 20 ore.

CHESS COMPANION

Per registrare la vostra mossa sarà sufficiente il semplice movimento fisico del pezzo sulla scacchiera sensoriale automatica incorporata; il Chess Companion risponderà tramite il display a LED.

Questo modello è provvisto di 8 livelli di abilità, ed è inoltre in grado di risolvere i problemi di scacco matto in 4 mosse. Come tutti gli altri modelli Scisys è in grado di controllare la correttezza delle mosse, di verificare la posizione dei pezzi e di suggerirvi la mossa migliore.

EXECUTIVE CHESS

Un modello particolarmente maneggevole, di dimensioni limitate, con soli 4 tasti e la scacchiera riprodotta su uno schermo a cristalli liquidi; questo vi dispensa dal disporre ogni volta i pezzi al loro posto, non lascia dubbi sulla loro posizione e permette di giocare una partitina in qualunque condizione (il modello funziona a pile ed ha un'autonomia stimata di circa 10-20 ore).

SENSOR CHESS

Risolve ogni problema di scacco matto in 4 mosse, prevede 8 livelli di gioco e può anche sorvegliare una partita tra principianti per controllare la regolarità delle loro mosse. La caratteristica più importante di Sensor Chess è la sua integrabilità con tre moduli addizionali: il modulo Strong Play, con 2 Kbyte di memoria, permette al Sensor Chess di ampliare la sua conoscenza delle aperture, di costruire un impianto di mediogioco più solido, e di concludere i finali in maniera più efficace. Il modulo Super Hypermodern ha 4 Kbyte di memoria che incrementano la capacità del programma originario del 100%. Il suo livello di gioco è praticamente pari a quello del modello "Super Classical", anch'esso con una potenza di 4 Kbyte, che però adotta una strategia più acuta, tendendo a dirigere i propri pezzi verso il centro della scacchiera, dove hanno la massima efficacia.

PRESIDENT CHESS

Il programma del President Chess ha una memoria di 16 Kbyte ed 8 livelli di gioco, di cui uno dedicato alla risoluzione dei problemi di scacco matto in 7 mosse.

La scacchiera sensoriale permette di registrare la propria mossa automaticamente, senza neppure la necessità di particolare pressione del pezzo sulla casa di partenza e su quella di arrivo.

Anche i comandi sulla tastiera e gli indicatori luminosi permettono di disporre posizioni precostituite e di controllare quelle esistenti con grande facilità.

SCISYS CHESS CHAMPION MARK V

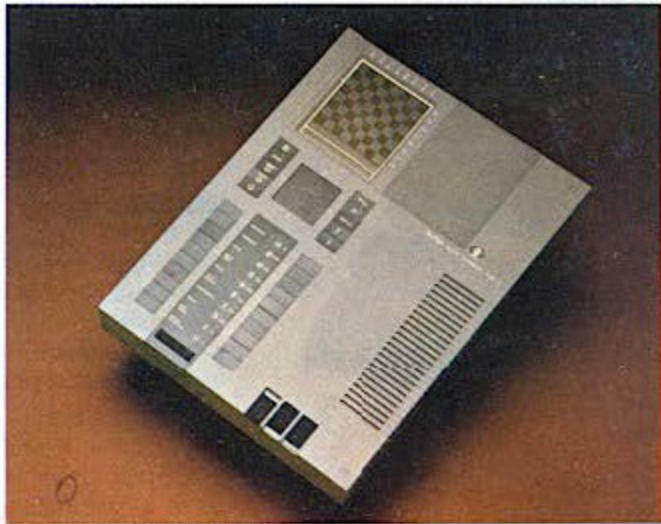
questo modello si è aggiudicato nel 1981 il titolo mondiale di scacchi nella categoria commerciale riservata ai microcomputer. Il programma ha 48 Kbyte di memoria, e determina il livello del suo gioco parallelamente al suo avversario. Si può perfino programmare una partita di torneo contro Mark V, programmandolo per eseguire 40 mosse di risposta in 2 ore e mezza. Risolve studi e problemi di matto in 7 mosse, suggerisce la mossa migliore per la posizione del suo avversario ed è in grado di retrocedere la posizione dei pezzi sulla scacchiera ad una qualsiasi posizione precedente.

SENSOR CHESS

Mark V è dotato di una scacchiera a cristalli liquidi, su cui si possono impostare le mosse con la tastiera od utilizzando l'apposito cursore. Memorizza una posizione per un anno; è integrabile con la scacchiera magnetica Natural Play, che permette di registrare le mosse con il semplice spostamento naturale dei propri pezzi sulla scacchiera, come nel modello President; insieme alla scacchiera troverete pure il modulo di potenziamento Mark VI Philidor, che permette di migliorare il livello di gioco del Mark V sotto l'aspetto posizionale e sotto quello delle combinazioni, sia in apertura che nel mediogioco e nei finali.

PRESIDENT CHESS

SCISYS CHESS CHAMPION MARK V

CHEQUERED FLAG

È FANTASTICO! SEI UN PILOTA DI FORMULA UNO

Il tuo grande sogno si avvera: sei finalmente un pilota di formula uno !!!!
Un occhio alla strada e uno alla stumentazione; così freni, cambi e sterzi per evitare gli ostacoli imprevisti, per stabilire il record del percorso o vincere la gara.
La corsa è simulata nei minimi dettagli e potrai gareggiare sui dieci più famosi circuiti del mondo.

10 VARIATIONS

L. 65.000

vato a scavare in siete riusciti poi a sa? Siccome sono eno il 90% ha ri- i propongo allora ci porta di molti , tanto quanto ba- le gesta spericola- d'oro; ed in questo neremo nel corag- natore abbastanza susseguirsi di im- pervie gallerie da

tamente pericolosa di andirivieni, senza avere mai pace o meglio avendone solo quando qualche bella pietra gli casca sulla zucca o lo travolge mentre cammina.
Se durante il gioco restate senza piccone (cosa del resto molto faci- le) e non avete voglia di tirare le cuoia, l'unica cosa che resta da fare è saltare; tramite il tasto ACTION del joy-stick infatti, si po- tranno evitare le pietre e nello stesso tempo se intenti a salire su una delle misteriose scale evitate di essere frullati se questa sfocia su una delle tre porte.
Conviene di solito evitare sempre la porta grigia, compreso quando si è muniti di piccone e di chiave, questa riserva spesso spiacevoli sorprese.
I picconi e la chiave in teoria, de- vono essere presi al volo, ma one- stamente vi sfido a correre in mez- zo ad una selva di pietre pronte a schiacciarvi e a porte mortali sen- za farvi colpire per almeno le pri- me 3 o 4 volte che giocate. Rac- colto il piccone Pete riceve un bo-

TANK ATAK

SUPERSOFT

cassetta — CBM 64

INTERCONTINENTAL TRAVELLER

8 livelli di gioco sono in grado di soddisfare sia chi desidera impegnarsi in una sfida lampo, sia chi preferisce allenarsi per i tornei più impegnativi; riesce a risolvere i problemi di scacco matto in due mosse. Un'unica serie di pile basterà per 20 ore.

CHESS COMPANION

Per registrare la vostra mossa sarà sufficiente il semplice movimento fisico del pezzo sulla scacchiera sensoriale automatica incorporata; il Chess Companion risponderà tramite il display a LED.

Questo modello è provvisto di 8 livelli di abilità, ed è inoltre in grado di risolvere i problemi di scacco matto in 4 mosse. Come tutti gli altri modelli Scisys è in grado di controllare la correttezza delle mosse, di verificare la posizione dei pezzi e di suggerirvi la mossa migliore.

EXECUTIVE CHESS

Un modello particolarmente maneggevole, di dimensioni limitate, con soli 4 tasti

distruggere.
Nonostante i danni subiti il tuo radar funziona sempre, avvisandoti dei pericoli più imminenti e segnalandoti la posizione degli attaccanti.
Per distruggere i carri devi spararagli nella torretta, per rendere inoffensivi i missili nella zona punteggiata che rappresenta la testata, altrimenti il danno arrecato non è grave e questi possono colpirti.
Ogni tanto appaiono sullo schermo dei piccoli veicoli da ricognizione che, pur non potendo arre-

non
mett
que
carti alcun danno, una volta colpiti aumentano il tuo punteggio; ma non perdere troppo tempo perché potrebbero distrarti dal tuo obbiettivo primario che è la sopravvivenza.
Se riesci a sopportare 10 attacchi consecutivi il livello di difficoltà aumenta e con esso il punteggio per ogni oggetto colpito.
Prima però ti viene data la possibilità di distruggere il veicolo del comandante dei ricognitori, ma attenzione al colore con cui appa-

maniera più efficace. osso o viola, ti
Hypermodern ha 4 Kbyntro un missile
incrementano la capaci
originario del 100%. Il s
praticamente pari a : **
"Super Classical", anch : **
tenza di 4 Kbyte, che : **
strategia più acuta, ten
propri pezzi verso il cen : **
ra, dove hanno la mass

PRESIDENT CHESS que

Il programma del P
una memoria di 16 Kb
gioco, di cui uno dedica
dei problemi di scacco

La scacchiera sens
registrare la propria
mente, senza neppure la
colare pressione del pe
partenza e su quella di

Anche i comandi s
indicatori luminosi perm
posizioni precostituite e
le esistenti con grande f

Spectrum 16 K

Sinclair ZX Spectrum

Rebit — L. 20.000

Charlie il Cuoco tiene tutti gli ingredienti chiusi a chiave nella dispensa, e li tira fuori solo per cucinarli! Ma questo li rende davvero disperati e non appena possono saltano fuori dalla dispensa in una disperata e disordinata fuga correndo all'impazzata.
Povero vecchio Charlie! Deve intontire gli ingredienti con le sue bombe di farina e buttarli nella scodella senza farli cadere nei bidoni della spazzatura se non vuole che siano mangiati dai mostri dei bidoni.
Attenzione però, con gli ingredienti vengono trascinati fuori dal fondo dei cassetti e dalle credenze ogni tipo di sporcizia e se della spazzatura o sporcizia finisce nel miscuglio della torta, il contatore degli ingredienti necessari cambierà e Charlie dovrà lavorare più rapidamente ed affannosamente per riuscire a mettere nel forno la sua torta.
Cookie è decisamente un gioco che richiede una prontezza di riflessi ed una rapidità di comandi non certo adatta alla tastiera di un computer indispensabile quindi munirsi di joystick per fare una buona torta.
I personaggi del nostro gioco sono oltre a Charlie il cuoco: la "crema colonnello", protagonista del primo round culinario, lo "zucchero insinuante" del secondo e, il "cioccolato in pezzi", il "formaggio astuto" e la "buccia mista" degli altri.
I nostri avversari, capeggiati dai mostri dei bidoni sono Tin Tin il barattolo, Mike il luccio, Bernie il bullone, Terrie il Chiodo e Wallie la rondella. Questi dispettosi oggetti ci complicano le cose infatti arrivano improvvisamente lanciati o dai bidoni o dai cassetti della dispensa.
Il nostro scopo è quello di riuscire a buttare dieci pezzi di ogni ingrediente nella scodella, ogni elemento estraneo che vi cade comporta una penalizzazione di altri cinque pezzi.
La videata iniziale ci permette di scegliere l'uso della tastiera o del joystick e la possibilità di uno o

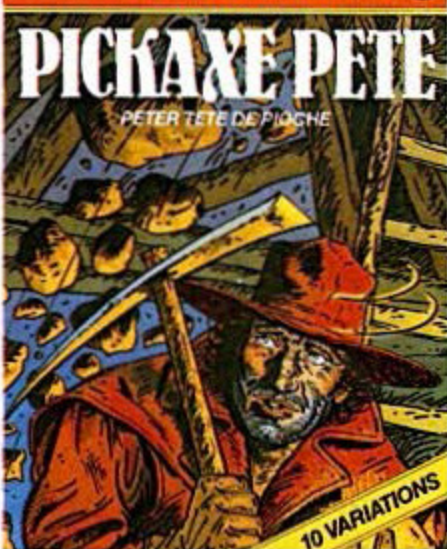
due giocatori; dopo la divertente sequenza iniziale, in cui il nostro amico cuoco insegue la crema assai simile a quella notissima di Pac-Man, ecco il nostro campo di gara.
Abbiamo in alto i classici segnapunti a sei cifre con il punteggio migliore nel mezzo, i segnacuochi, quattro alla partenza, l'indicatore del livello in cui stiamo giocando che corrisponde al cassetto aperto da cui escono gli ingredienti. I movimenti guidati dalla tastiera, sono ben otto: i tasti Q e W muovono lateralmente E e R in alto e in basso, usandone due contemporaneamente abbiamo i movimenti in diagonale, infine il tasto T ci consente di sparare raffiche di sacchi di farina.
Una considerazione importante da fare è che per far cadere gli ingredienti nella zuppiera bisogna colpirli mentre sono sopra questa e sotto di noi in quanto i nostri lanci vengono effettuati nella direzione in cui ci siamo mossi l'ultima volta.

La meccanica del gioco è semplice ma richiede estrema attenzione la grafica eccezionale, come sempre per i programmi della Ultimate, e una supermelodia da gioco completano questo piacevolissimo programma.

LIVELLO GIOCO	: ***
ORIGINALITÀ	: **
GRAFICA	: ***
VALUTAZIONE FINALE	: ***

Valori da uno a cinque

PICKAXE PETE

PHILIPS
cartuccia — Philips

Philips — L. 65.000

Avete mai provato a scavare in cerca d'oro, e siete riusciti poi a trovare qualcosa? Siccome sono sicuro che almeno il 90% ha risposto di no, vi propongo allora un rimedio che ci porta di molti metri sottoterra, tanto quanto basta per rivivere le gesta spericolate dei cercatori d'oro; ed in questo caso ci trasformeremo nel coraggioso PETE, minatore abbastanza fortunato, in un susseguirsi di imprevisti nelle impervie gallerie da lui scavate.
In ogni di queste gallerie egli trova delle ricchezze, che estrae con l'aiuto del suo piccone e di misteriose scalette, che spuntano fuori praticamente dal nulla, e che sono il tramite necessario per muoversi da una galleria ad un'altra.
Le gallerie sono poste a piani alterni e al centro di questa fitta rete di cunicoli ci sono in tre gallerie differenti delle misteriose porte, per l'esattezza una porta per galleria, da queste fuoriescono pietroni (modello valanga), che provocano esplosioni disastrose per il povero Pete.
Evitate accuratamente di far prendere sulla zucca di Pete queste belle pietrone, perché alcune di queste cadendo al suolo potrebbero rivelare gradevoli sorprese. Infatti in molte di queste sono nascosti un piccone che sostituirà quello perso dal minatore durante le prime fasi del gioco, e una chiave d'oro ottima per aprire le porte dalle quali fuoriescono i pericolosi massi.
Il bravo Pete viene guidato dal nostro joy-stick in questa altalena altamente pericolosa di andirivieni, senza avere mai pace o meglio avendone solo quando qualche bella pietra gli casca sulla zucca o lo travolge mentre cammina.
Se durante il gioco restate senza piccone (cosa del resto molto facile) e non avete voglia di tirare le cuoia, l'unica cosa che resta da fare è saltare; tramite il tasto ACTION del joy-stick infatti, si potranno evitare le pietre e nello stesso tempo se intenti a salire su una delle misteriose scale evitate di essere frullati se questa sfocia su una delle tre porte.
Conviene di solito evitare sempre la porta grigia, compreso quando si è muniti di piccone e di chiave, questa riserva spesso spiacevoli sorprese.
I picconi e la chiave in teoria, devono essere presi al volo, ma onestamente vi sfido a correre in mezzo ad una selva di pietre pronte a schiacciarvi e a porte mortali senza farvi colpire per almeno le prime 3 o 4 volte che giocate. Raccolto il piccone Pete riceve un bonus di 5 punti (fare punti in questo gioco è molto difficile), la stessa cosa vale per la chiave che ha il valore di 10 punti.
Se riuscirete a conservare la vostra zucca intatta e avrete a disposizione la magica chiave provate ad aprire le porte accumulando ogni volta 20 punti, fate però sempre attenzione ai massi, poiché non aspettano altro che di ruzzolarvi addosso.
Fa un gran piacere vedere ballare di gioia il nostro Pete dopo aver aperto tutte le porte indenne, ma i

problemi ricominciano visto che il gioco accellera i tempi e diventa più difficile.
Ora Pete dispone di un nuovo tipo di piccone e dovrà in più cimentarsi in un labirinto di gallerie che farebbe invidia ad Arianna fitto di macigni, che aumentano in base all'accrescere del punteggio.
Prima, vi parlavo della porta grigia, se siete arrivati integri a questa parte del gioco che è già molto avanzata per difficoltà e cioè se avete aperto tutte le porte e fatto un mare di punti, la miniera assumerà il colore della porta attraverso cui Pete è entrato; ripeto allora di evitare la porta grigia, se avete la chiave e l'aprite entrerete in un labirinto invisibile difficilissimo.

Insomma se non defungete qui vi chiedo di invitarmi a casa vostra per vedere se siete dei fenomeni o solo dei mostri.
Il gioco richiede molta pratica, intelligenza e non ultima la velocità indispensabile per schivare tutte le insidie del gioco, ma a quanto pare il sottoscritto è tagliato fuori da questa categoria di persone ahimè elette (sospiro di autocommiserazione), in quanto i risultati da me conseguiti rasentano il fallimento.
Il gioco credo sia rivolto ad un pubblico molto preparato e smaliziato con tutti gli artifizi necessari per condurlo con risultati, sono rimasto un po' deluso dall'effetto JUMP non sempre corrispondente alla traiettoria richiesta e a volte un po' "tardo" e mi si permetta l'espressione, nell'eseguire.
La grafica del gioco è sconcertante, se non lo usate con il videopac infatti, risulterà sacrificata e poco convincente cosa che secondo il mio modesto avviso importa moltissimo nel gustare pienamente il gioco.
Graficamente parlando il gioco è scarno con pochi fronzoli e specchietti per le allodole, ma molto accattivante nelle stuzzicanti trovate che propone man mano che ci si addentra ad esplorarlo più da vicino.
Delude forse l'aspetto del minatore Pete, raffigurato come un omino fatto di stanghette; però la sua mimica nell'affannarsi tra i tunnel compensa tutti con movimenti ben studiati molto vicini a quelli che umanamente sarebbero possibili.
Il labirinto è un insieme di linee sovrapposte che ricalcano in parte quella scuola che è nata con i PAC'S MAN così impegnati nei loro tortuosi labirinti, anche se qui il labirinto si snoda per più piani dando appunto la sensazione di scendere e di salire.
I colori sono tutti ben definiti, senza sbavature e le istruzioni del gioco consigliano anche le gradazioni di contrasto da dare alla scena.
Consiglio di giocare ovviamente, allacciati ad un tv color per potere meglio godere la scena di gioco; anche perché questo gioco così come la maggior parte degli altri perde ogni suo fascino in bianco e nero.
Il labirinto è delineato da tratti di colore rosso che bene aiutano l'occhio ad avere sempre presente la propria posizione, che nel susseguirsi delle variazioni è sempre più impegnato nella visualizzazione.
In quanto ad originalità, mi tolgo tanto di cappello con i progettisti della Philips che hanno saputo tenere il passo con delle esigenze di mercato sempre più sofisticate e spaventosamente insaziabili.
Posso appuntare a questi giochi forse una certa staticità, ma non è il nostro caso in quanto in questo videogame abbiamo da sgambettare a più non posso.
Il sonoro è pregevole e bene interpreta le rovinose cadute dei massi e di tutte le botte che ci andiamo a prendere ogni volta che sbagliamo nel volere fare i gradassi. Essenziale dunque tutto il "rumorame" prodotto che aiuta anche con suoni costanti nelle comparizioni della chiave magica e del piccone.
Un gioco come questo a dieci variazioni selezionabili tramite la tastiera numerica del Videopac, non può che allettare, anche perché per chi fosse in preda a raptus di video gioco mania, avrà a disposizione tutte le difficoltà e potrà dirsi soddisfatto del punteggio conseguito con fatica e molta concentrazione; ritengo questo gioco molto valido ed adatto ad un pubblico che non sia specificatamente giovane, per questo motivo dovendo esprimere un giudizio mi sento in grado di promuovere a pieni voti questo gioco con cinque asterischi l'equivalente di ottimo.

LIVELLO GIOCO	: *****
ORIGINALITÀ	: *****
GRAFICA	: ****
VALUTAZIONE FINALE	: *****

Valori da uno a cinque

KILLER BEES

PHILIPS
cartuccia — Philips

Philips — Prezzo da definirsi

Finalmente un gioco che esce un

po' dai soliti canoni che vedono in azione navi spaziali e famelici alieni con tanto di prole pronti ad usurpare i nostri inviolabili territori, qui infatti pur avendo la presenza di ostili alieni, combattiamo sotto le simpatiche spoglie di splendide apine. Questi agguerriti insetti con la loro astuzia devono infatti difendere il proprio alveare da quei brutti ceffi dei Beelings che con le loro facciotte blu e rosse gironzolano senza permesso sul nostro video.

Insomma il nostro compito è quello di farli fuori tutti e nel più breve tempo possibile, per non incappare nelle loro ferocissime alleate api verdi, che altrimenti con i loro poteri extraterrestri ci ridurrebbero ben presto in poltiglia.
Come al solito più tempo si impiega a catturare i Beelings, più la nostra vita sarà in pericolo.
I Beelings si muovono lentamente ma appena accenneremo ad un momento di distrazione, la loro velocità sarà già triplicata, così come la potenza aggressiva delle apaccie nemiche, le quali avranno addirittura l'ardire (queste impunite!) di inseguirci fino alla nostra più totale distruzione.
Noi dal canto nostro che non siamo proprio dei buon temponi sfodereremo il nostro super raggio pungente, ultimo ritrovato della tecnica apina, il quale in senso orizzontale fulminerà qualsiasi nemico; attenzione però, perché in ogni sciame verde defunto uno nuovo verrà ad infastidirci e soltanto eliminando un Beelings potremo tornare in possesso della nostra micidiale arma.
I Beelings per nostra fortuna compiono movimenti fissi, cioè: i blu si muovono in senso orario mentre i rossi a rigor di logica in senso anti orario. Ma non è tutto, perché se riuscirete ad arrivare ad un buon punteggio, cosa che si ottiene con l'eliminare Beelings ed api nemiche; queste ultime muteranno colore fino a diventare blu dalla rabbia. Pensate che a loro, api ormai blu, tutto questo possa bastare?
No, bravi! infatti incominceranno a proteggere i loro padroni Beelings circondandoli completamente come agguerrite guardie del corpo, fino a che veramente rosse fuoco vi inseguiranno come delle fredde assassine.
Il gioco si presenta molto gradevole sia per i bei colori da cui è composto, sia per la buona grafica che permette di interpretare meglio "la sensazione ape".
Non mi è mai capitato, di dovere pensare come un ape e come queste dovere prendere il volo quando è necessario, ma devo dire che questo è molto meglio che stare seduto davanti al proprio video trasformato nel solito pilota aerospaziale o spericolato corridore automobilistico.

Per chi adopera una consolle Philips Videopac il gioco si presenta come un quadrante di colore nero composto da tante cellette gialle, con un corridoio laterale lungo tutto il perimetro dello schermo che ha un bel colore verde con ai lati due Apone dallo sguardo cattivo e relativi alveari.
I Beelings come già detto prima hanno una facciotta bella tonda ma senza occhi ne naso o altro, sono sostenuti da delle gambette sempre più veloci, mentre le api sia le nostre che quelle nemiche sono semplici puntini.
Usate un tv color perché le api in bianco e nero assumono tutte un anonimo colore bianco che porta più di una volta in inganno.
Sono rimasto veramente colpito dalla freschezza e dalla simpatia che questo gioco porta con se, pur non essendo molto difficile e forse un po' statico perché il quadro di gioco non cambia; bene si adatta alle esigenze di un mercato così bombardato da giochi a volte un po' scialbi.
L'originalità risiede forse nell'avere come arma di offesa proprio delle api che una volta tanto sono più tangibili che i comandi di futuribili navicelle; ma non si pensi con questo che sono contro un certo tipo di videogame anzi al contrario, solo che questa volta è stato più simpatico essere un ape.
Un normale gioco deve essere munito di un buon sonoro per potere essere apprezzato fino in fondo e qui il sonoro ricalca schemi consueti senza per questo essere sgradevole, anche se effettivamente mi sarebbe piaciuto, molto sadicamente, udire le urla di dolore dei Beelings alle nostre micidiali punture.
Il gioco si snoda in ben 26 gradi di difficoltà, e direi che non è poi così semplice, in quanto nella terza e nella quarta fase del gioco i Beelings scappano e permettetemi il termine, come delle lippe; fino poi a raggiungere la velocità della luce.
Inutile dire che un gioco come questo è un buon acquisto anche perché può essere giocato senza problemi da chiunque e che con un uso prolungato del joy-stick si diventa praticamente padroni della situazione arrivando a fare un numero di punti davvero incredibile, sempre ammesso che abbiate dei buoni riflessi, cosa di cui non dubito minimamente.
La mia opzione per questo gioco è favorevole anche se la staticità della scena di gioco non offre la controparte visiva a quella dei diversi e numerosi cambi di difficoltà.
Vorrei promuovere a tutti gli effetti questo gioco con un solido buono equivalente a quattro asterischi, e con questo non posso che augu-

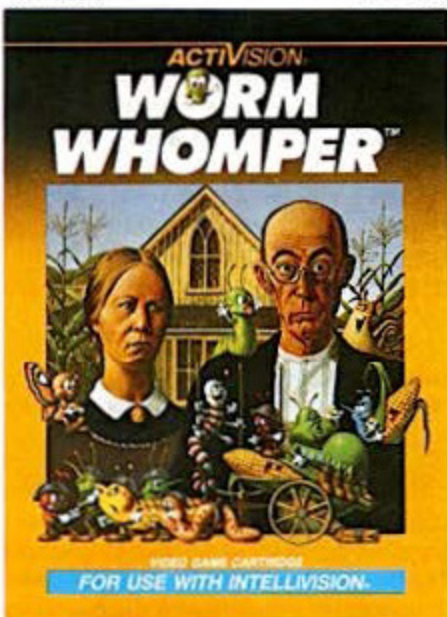
rarvi buon divertimento e... attenzione alle punture d'ape.

LIVELLO GIOCO	: ****
ORIGINALITÀ	: *****
GRAFICA	: ****
VALUTAZIONE FINALE	: ****

Valori da uno a cinque

WORM WOMPER

ACTIVISION

cartuccia Intellivision

MIWA Prezzo da definirsi

Non sarà forse un gioco "ecologico" visto che insegna a combattere le invasioni di insetti con DDT e altri consimili veleni, ma si tratta indubbiamente di un gioco divertente. Vi dovete innanzitutto "calare" nel personaggio (Felton Pikerton) e nella sua caparbia determinazione a difendere ad ogni costo le sue piante di granoturco dall'orda di parassiti.
Felton ha a disposizione uno spruzzatore di insetticida (si manovra con i tasti laterali superiori del joystick) e delle palle di antiparassitario (si manovrano coi tasti laterali inferiori). Mentre l'insetticida è praticamente inesauribile, le palle di antiparassitario sono contate (all'inizio sono tre e se ne ottengono altre tre ad ogni ondata di insetti sterminata) ed occorre quindi amministrarle con economia. Il loro effetto è più efficace dello spruzzo di insetticida perché eliminano tutti i parassiti che incontrano sulla loro traiettoria, mentre l'insetticida elimina solo il primo. Il gioco è poi vivacizzato da molti e svariati diversivi.
L'orda di insetti è per esempio composta da una grande varietà di specie diverse, ognuna con caratteristiche proprie e abitudini personali. Si va dai comunissimi vermi e bruchi, che danno il punteggio più basso, a chiocciole, lumache, falene di vario colore, serpentelli, millepiedi, per arrivare infine alla terribile falena purpurea gigante (1000 punti!). Ogni animale richiede un adeguato numero di spruzzi per essere messo fuori combattimento: se, per eliminare un bruco ne basta uno, per la falena gigante ne occorrono sette. Le falene poi, uniche tra i vari tipi di insetti, non attentano al granoturco di Felton, di cui non si cibano; ma depongono uova, da cui escono bruchi affamati che si dirigono verso le piante. Ecco perché è consigliabile non avere nessuna comprensione nei confronti delle falene, ed eliminarle più in fretta possibile. Contro le uova, infatti, non è efficace né l'insetticida né l'antiparassitario.

Quando un bruco raggiunge una pianta (Felton ne ha dieci), questa cambia colore, diviene gialla. Se un altro bruco la tocca, la pianta immediatamente secca e muore. E questo succede subito se a raggiungerla sono invece altri tipi di parassiti (ad eccezione, come si è detto, della falena).
Anche le chiocciole si rivelano avversari estremamente temibili. Una volta colpite lasciano sul campo i loro gusci. E i gusci si accumulano formando uno schermo protettivo per i bruchi e gli altri insetti che non vengono così colpiti dall'insetticida spray. Solo la provvidenziale palla di antiparassitario mette un po' d'ordine a questo punto. Quanto alle lumache, hanno la caratteristica di lasciare una scia di bava che accelera la corsa dei bruchi; per questo conviene eliminarle prima possibile.
Può accadere che qualche insetto investa, nelle sua marcia, il povero Felton che non è riuscito a fermarlo. In questo caso l'insetto muore ma Felton perde il suo spruzzatore. Per recuperarlo dovrete spostarlo, tramite il disco di comando, sul capanno degli attrezzi dove sono conservati in enorme quantità tutti gli spruzzatori necessari. Ogni quattro ondate di parassiti sterminati, oltre alle palle di antiparassitario si riceve in premio una piantina di granoturco.
Naturalmente, per vedere apparire tutti gli esemplari di questa fauna affamata, occorre impratichirsi un po' e superare le prime ondate. Gli animali più grossi compaiono infatti via via che aumenta il numero delle ondate superate; anche la velocità con cui gli insetti camminano aumenta col progredire del gioco. Insomma, come sempre, nei videogiochi, le difficoltà vanno crescendo in modo proporzionale al punteggio ottenuto.
La grafica è simpatica e ottima la risoluzione delle immagini.
Il game designer è T. Loughry.
Infine qualche consiglio. Conviene tenere Felton allineato sulla fascia delle piantine, per evitare di essere superati da qualche insetto. Conviene spruzzare per primi gli insetti più grossi perché sono i più veloci e insidiosi. È importante anche conservare le palle di antiparassitario per le ultime ondate dell'attacco. È a questo punto infatti che ce ne sarà veramente bisogno. Infine è meglio difendere

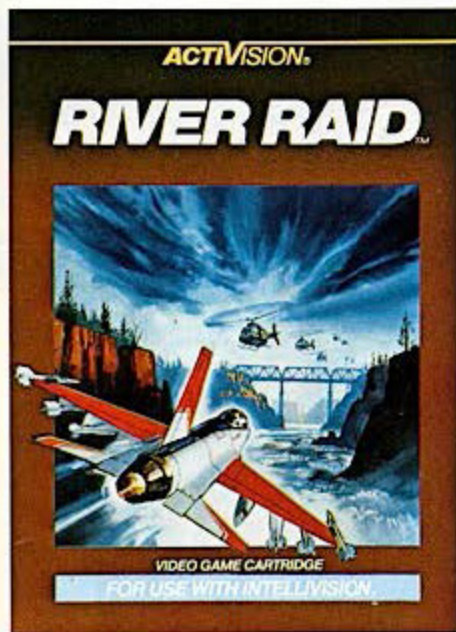
solo le parti del campo dove spunta il granoturco. Dove non ce n'è più si può lasciare via libera agli insetti e non perdere tempo prezioso. Naturalmente, grande prontezza di riflessi e rapido coordinamento digito-manuale sono indispensabili: bisogna volare sul "bastoncello della felicità".

LIVELLO GIOCO	: ***
ORIGINALITÀ	: ****
GRAFICA	: ***
VALUTAZIONE FINALE	: ***

Valori da uno a cinque

RIVER RAID

ACTIVISION

cartuccia — Intellivision

MIWA — Prezzo da definirsi

Classico videogioco di guerra che al consueto scenario bellico unisce anche un sapore di avventura amazzonica: una discesa lungo un fiume interminabile, un cammino irto di ostacoli crescenti, mentre il fiume si fa man mano più stretto e sinuoso. La cornice di alberi (attenzione a non schiantarvisi contro) aumenta questa sensazione di immersione nella giungla. E il viaggio può essere "senza ritorno"...

Il giocatore ha a sua disposizione un jet e tre di riserva (ma ogni 10.000 punti ne guadagna un altro). Nella discesa lungo il fiume incontra i mezzi nemici: navi cisterna, elicotteri, jet. Premendo i comandi dei missili egli dovrà distruggerne quanti più potrà. Il punteggio cresce con la difficoltà e la rarità dell'obiettivo. Il bottino più ricco è rappresentato dai ponti: ogni ponte distrutto porterà ben 500 punti. Il numero dei ponti compare sullo schermo e indica come si sta procedendo lungo il fiume. Si aggiorna man mano che se ne distrugge uno.
Un interessante elemento di complicazione del gioco, oltre che di suspense, è rappresentato dalla necessità di compiere rifornimento di carburante. Un apposito indicatore, sullo schermo, indica la situazione del serbatoio. Quando il carburante scende sotto 1/4, suona una sirena di avvertimento. A questo punto il giocatore deve dirigersi su un deposito di carburante. Suggeriamo uno stratagemma utile ai fini di aumentare il punteggio: una volta effettuato il rifornimento conviene sparare sul deposito per farlo saltare. Oltre che ubbidire alla vecchia strategia di "far terra bruciata" l'accorgimento è utile per incassare gli 80 punti del deposito carburante.

Un occhio attento, quindi, alla "spia" del carburante. Una distrazione, un calcolo troppo ottimistico potrebbe comportare la perdita di un jet, che precipiterebbe tra gli alberi.
Perché il "bello" del gioco è anche questo: non si sa quando ci sarà il prossimo deposito di carburante (e non ci sono ovviamente i cartelli indicatori come sull'autostrada). Nei primi settori ve ne sono parecchi, ma più avanti scarseggiano.
Le "zone smilitarizzate" che si incontrano addentrandosi sempre più nella foresta, arrivano ad esempio ben gradite perché prive di appostamenti nemici ma sono anche una maledizione per chi è a corto di carburante. Scarseggiano infatti anche i depositi per il rifornimento. Inoltre il fiume è particolarmente stretto e occorre grande abilità e leggerezza di tocco sul disco di comando per evitare di uscire di rotta e schiantarsi nella boscaglia.
Si impiega certo un po' di tempo a raggiungere un buon punteggio: occorre "tenere" la guida per 25-30 minuti per accumulare sui 50.000 punti. Ma questo non è un problema: con i pulsanti 1 e 7 si può sospendere il gioco e riprenderlo quando se ne ha voglia.
Superando i 35.000 punti si può avere il distintivo dell'Activision: basta inviare la foto del teleschermo col punteggio.
La grafica ed il disegno sono attentamente curati, mentre il sonoro non è particolarmente ricco ma adatto al tipo di gioco.
Per quanto riguarda i colori c'è solo l'inconveniente di riuscire con una certa difficoltà a distinguere il jet (bianco) dal serbatoio (bianco e rosso) quando si passa rasente, nei canali più stretti. Il rischio è qualche volta quello di una collisione. Le varianti del gioco sono quattro, ognuna per 1 o 2 giocatori. Ciò che cambia è il ponte di partenza. In questo modo i giocatori più esperti possono partire dal 50° ponte tralasciando le sezioni del fiume più facili.
In conclusione un videogioco senz'altro riuscito che vi farà sentire piloti di jet in missione lungo il fiume "senza ritorno".

LIVELLO GIOCO	: ***
ORIGINALITÀ	: **
GRAFICA	: ****
VALUTAZIONE FINALE	: ***

Valori da uno a cinque

Sintomi pericolosi di joystick mania
VIDEO
C'è chi non vuole mettere un quarto di dollaro nel parchimetro perché non gli piace la grafica.
EXPIRED
25¢
RCADE
GAMES
AR
DE

MANIA

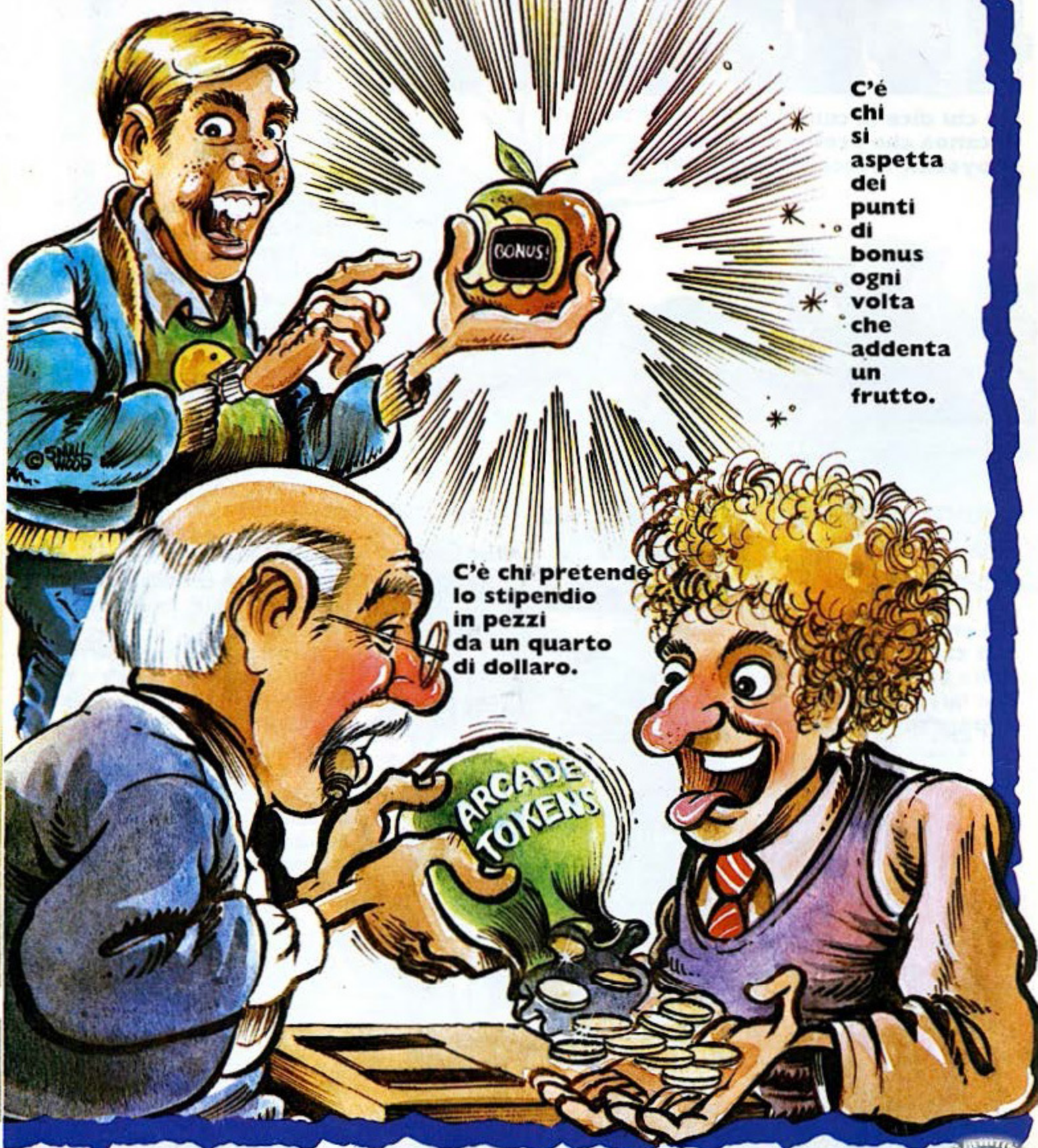
C'è chi dice al compagno di canoa che preferisce usare il joystick invece della pagaia.

C'è chi sta davanti alla cassa automatica della banca e aspetta che la vanity board appaia sullo schermo.

Anche i videogiochi, a volte, possono diventare una mania. Dopo tutto, dovrebbero essere un hobby e non un sistema di vita. Esagerare e dedicare tutto il proprio tempo allo schermo da gioco, decisamente ha il difetto di rendere i giochi meno interessanti. Per dirla in altro modo un passatempo è più divertente se non lo si trasforma in una passione incontrollabile.

Il vero problema, come i lettori più avveduti avranno senz'altro già indovinato, è quello di riuscire a capire se si sta diventando videomaniaci oppure no. Non è sempre facile avvertire dei chiari sintomi e non sempre si è in tempo a evitare il video contagio.

Electronic Games americano non ha lesinato sulle spese per rastrellare gli Stati Uniti e raccogliere informazioni dettagliate sulla situazione nel settore. Gli esperti osservatori si sono diretti su tutto il territorio ed hanno scoperto esempi di quello che può succedere a chi si dedichi ai giochi elettronici in modo esagerato. Ecco qualche esempio.

VIDEOMANIA
C'é chi si aspetta dei punti di bonus ogni volta che addenta un frutto.
BONUS!
C'è chi pretende lo stipendio in pezzi da un quarto di dollaro.
ARCADE TOKENS

ABBONATI. UTILIZZATE QUESTO TAGLIANDO PER SCEGLIERE IL LIBRO DONO

Cod. 2300	Cod. 2301	Cod. 2302	Cod. 2303	Cod. 6011	Cod. 6008	Cod. 6015	Cod. TVC

Sono abbonato per il 1984 alla seguente rivista:

☐ Sperimentare ☐ Cinescopio

☐ Selezione ☐ Electronic Games

PER TALE RAGIONE SCELGO IL SEGUENTE LIBRO DONO

☐ Cod. .... ☐ Cod. ....

☐ Cod. .... ☐ Cod. ....

☐ Cod. .... ☐ Cod. ....

☐ Cod. .... ☐ Cod. ....

Nel caso detto libro fosse esaurito in alternativa scelgo il libro:

☐ ....

....

....

....

Nome ....

Cognome ....

Via ....

Cap. ....

Città ....

PER FAVORE SCRIVERE A MACCHINA O STAMPATELLO

RITAGLIARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A: J.C.E. - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

AFFAREFATTO?

VOI CI SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI E NOI VE LI PUBBLICHIAMO GRATUITAMENTE, OK? SAPPIAMO DEI VOSTRI PROBLEMI ECONOMICI E FACCIAMO IL TIFO PER VOI. LA NOSTRA RUBRICA VI DARÀ UNA MANO A RISPARMIARE UN PO' E MAGARI A FARE QUALCHE BUONA INATTESA AMICIZIA. ALLORA ASPETTIAMO I VOSTRI MESSAGGI,

AFFAREFATTO?

COMPRO qualsiasi cassetta per Atari/VCS (meno Pitfall) solo se sono a poco prezzo.
VENDO Atari 2600 + joystick + Paddle (acquistato il 21-12-83) + Pitfall (Activision) e Combat valore effettivo L. 392.000, vendo per L. 300.000.
Via Vecchia per Gambolò, 27 - Vigevano (PV) - Tel. 0381/78708

VENDO per Spectrum fantastic giochi Psst, Jet Pac, Pac Man, Tran-z'am L. 10.000 cad. Horace Goes Skiing, Horace and the Spiders, Joust L. 7.000 cad.
Valentini Paolo - Via Cavour, 13 - Caselle di Selvazzano 3503C (PD) - Tel. 049/631657

SCAMBIO moltissimi programmi per ZX Spectrum 16/48 K. Chiedere/inviare elenco.
Ferretti Paolo - Via Fornaci, 30/H - 30016 Jesolo (VE) - Tel. 0421/952468

VENDO computer VIC 20 nuovissimo ancora imballato + registratore + 1 cassetta gioco + tester + provatransistor + oltre 50 riviste di elettronica al prezzo speciale di L. 300.000.
Ercolino Giuseppe - Via Santa Chiara, 44 - 71013 S. Giovanni Rotondo (FG)

VENDO programmi Spectrum 16/48 K originali inglesi a max L. 12.000 per i migliori da 48 K. Richiedere elenco a:
Leone Maurizio - Via Gaio Melisso, 16 - 00175 Roma - Tel. 06/76.62.671

VENDO ZX 81 32 K RAM, tastiera premente con repeat e beep, bus, cavi e alimentatore, 2 manuali italiani e tanti programmi in L.M. a L. 240.000.
Masci Mauro - Via M. Odescalchi, 2 - 00152 Roma - Tel. 06/530951

VENDO/SCAMBIO oltre 500 programmi del TI 99 IT Users' Club per il TI 99/4A (anche in extended & assembler). Inviare bollo L. 500 per invio lista (+ 1 programma).
TI 99 IT Users' Club - Via Mascarella, 104/9 - 40126 Bologna - Tel. 051/224310

CERCO traduzione del programma VU 3D della Sinclair per il TI 99/4A. Lauta ricompensa.
Imparato Salvatore - Via Consalvo, 148 - 80126 Napoli - Tel 081/8801301

VENDO ZX 81 con espansione 32 K RAM, alimentatore Sinclair 1,2 A, ancora in garanzia al folle prezzo di L. 230.000 trattabile.
Gramenzi Pieramato - Via Nazionale, 178 - 64020 Ripattoni (TE) - Tel. 0861/610134

VENDO/SCAMBIO fantastici programmi per ZX 81 16 K in 4M. Come 3D Defender, Scacchi, Invader e tanti altri a prezzi bassissimi.
De Cupis Paolo - Via Dei Gladioli, 2 - 00048 Nettuno (ROMA)

VENDO programmi per Apple, VIC 20, CBM 64, ZX 81, TI 99/4A.
CAMBIO/COMPRO programmi per ZX Spectrum. Invio elenco a richiesta.
Forte Pietro - C.so Potenza, 177 - 10149 Torino - Tel. 011/737307

CERCO Spectrum 16 K in cambio di Casio PB-300 in perfette condizioni, inusato. Telefonare per accordi.
Capitini Leonardo - C.so Magenta, 65 - 20123 Milano - Tel. 02/806898

VENDO per micro N.E.: espansione 32 K RAM, interfaccia video, controller per floppy disk. Prezzo base L. 100.000 cad. Alimentatore + interfaccia stampante L. 100.000. Stampante Centronics 737 L. 800.000.
Arrigo Gianni - Via Augusto Conti, 6 - 00135 Roma - Tel. 06/3765384

COMPRO/VENDO/CAMBIO software per ZX Spectrum. Prezzi stracciati. Richiedere elenco e/o inviare il proprio a:
Montagna Marco - V.le Repubblica, 39/A - 27058 Voghera (PV) - Tel. 0383/42746

COMPRO Spectrum da 48 K in su.
COMPRO stampante Seikosha G-P 700A Graphic color Printer. Telefonare tempestivamente a:
Castelli Giuseppe - Via Tolmino, 24 - 10141 Torino - Tel. 011/378025

COMPRO/SCAMBIO/VENDO programmi per ZX Spectrum (16 o 48 K) da L. 250 in poi. Chiedere/inviare liste gratuite.
Esposito Antonio - Via Calefati, 249 - 70122 Bari - Tel. 080/239693

SCAMBIO giochi elettronici Casio, Cosmo Fligers, Space Invaders, Scaccia pensieri, La fuga per ZX 81, cavetti, libro, alimentatore.
Fortino Marcello - Via Timmarello, 7 - 87030 Cosenza

VENDO ZX 81, alimentatore 2 A, Mother Board, espansione 32 K, Sound Board, amplificatore per S.B. e 3 manuali, tutto in perfette condizioni, a L. 350.000 trattabili.
Toniolo Claudio - Via Stazione, 29 - 14033 Castell'Alfero (AT) - Tel. 0141/204624

COMPRO il tuo computer. Telefonami ci metteremo d'accordo.
Rende Sergio - Via Don Minzoni, 79/D - 87030 Rende - Tel. 0984/863797

VENDO per computer ZX 81 cassetta magnetica C-60 contenente 20 games, 20 utilities tutti fantastici per L. 11.000 + postali. Scrivere o telefonare a:
Patrizi Pierangelo - Via Del Mare, 47 - 73100 Lecce - Tel. 0832/52891

CAMBIO numerosi programmi L.M. per Spectrum 16/48 K. Cerco Sinclaristi provincia Frosinone.
Tomassi Vincenzo - Via G. Leopardi, 34/A - 03043 Cassino (FR) - Tel. 0776/24109

VENDO per computer VIC 20 stupenda cassetta C-60 contenente 10 programmi di giochi (tipo Bar) inespansi fra cui Frog Run, Car Crash, Spaccamattoni, a L. 15.000 tutti registrati su cassetta + spese postali. Scrivere o telefonare a:
Patrizi Pierangelo - Via Del Mare, 47 - 73100 Lecce - Tel. 0832/52891

CAMBIO/COMPRO/VENDO il miglior software per Sinclair Spectrum 48 K e ZX 81 16 K. Inviare proprio elenco oppure francobollo per ricevere la mia lista.
Vendo inoltre Tototris (inedito) adattabile a qualunque macchina.
Pederzoli Mauro - Via Asiago, 52 - 41100 Modena - Tel. 059/305336

VENDO software per ZX Spectrum.
Carri Gianluca - Via Forlivese, 9 - 50065 Pontassieve (FI) - Tel. 055/8304677

VENDO ZX Spectrum 16 K, completo di trasformatore, cavetti, manuali originali e cassetta Horizon, a L. 345.000 o al miglior offerente.
Verdi Maurizio - Via Scanini, 90/31 - 20153 Milano

CERCO espansione 32 K cambio con gioco televisivo TV Color Soundic + centralina luci psichedeliche. Inoltre cerco n. 37 di Bit. Per informazioni telefonare a:
Amato Nicola - Via A. Manzoni, 5 - 28037 Domodossola - Tel. 0324/44918 (dal lunedì al sabato alle 8.30)

VENDO Sinclair ZX 81 con solamente tre mesi di vita all'eccezionale prezzo di L. 99.000 + IVA.
Nisi Gaetano - Via Gramsci, 73 - 95040 Mirabella Imbacc. (CT) - Tel. 0933/991524

CAMBIO/VENDO programmi per ZX Spectrum (giochi, utility, linguaggi, ecc.) quantitativi fino a 40 programmi L. 5.000 cad., oltre L. 4.000 cad. Chiedere listino gratuito (con oltre 250 programmi) anche telefonicamente inviatemi i vostri!!
Bontempi Mario - Via Valle, 7 - 25087 Salò (BS) - Tel. 0365/40637 (ore pasti)

CERCHIAMO spectromani con cui scambiare programmi. Abbiamo un listino con oltre 250 programmi di tutti i generi. Telefonaci per riceverlo gratis eventualmente possiamo anche venderli a prezzi bassissimi (L. 5.000 cad. o L. 4.000 con quantitativi oltre i 40 programmi). Inviate i vostri listini!
Sinclair Club Salò - Via Valle, 7 - 25087 Salò (BS) - Tel. 0365/40637 (ore pasti)

CERCO programmi inglesi e americani per Commodore e Sinclair. Vendo computer Texas miglior offerente.
Chieregatti F. - Via Ghislanzoni 9 - 22050 Calco

VENDO in blocco nuovo TV Games a colori nuova elettronica con 11 ROM per un totale di 25 giochi con oltre 220 varianti a L. 350.000.
Gambardella Gennaro - Via Molino, 2 - 16047 Moconesi (GE) - Tel. 0185/939771 (tutti i giorni dalle ore 9 alle ore 12)

VENDO a L. 1.500 l'una, fotocopie di listati di programmi per VIC 20, Spectrum ZX 81, TI 99/4A. L. 4.000 cassette per ZX 81, VIC 20. Scrivere per elenco completo a:
Ferrante Fabio - Via A. Vespucci, 2 - 03043 Cassino - Tel. 21398

VENDO/CAMBIO programmi per ZX Spectrum 16/48 K.
Casagni Paolo - Via Giovanni XXIII, 15 - 67100 L'Aquila - Tel. 0862/22311

VENDO/CAMBIO software Spectrum. Chiedere o inviare lista a:
Bianchini Alberto - Via Val Maira, 45 - 20162 Milano - Tel. 02/6429360 (ore pasti)

VENDO programmi gioco e utilità per Spectrum. Invio elenco gratuitamente. Scrivere a:
Sfriso Antonio - Via O. Salomone, 7 - 30173 Mestre (VE) - Tel. 041/972887 (cena)

VENDO due giochi elettronici da tavolo, Moto Cross a L. 10.000, Soccer e Space War a L. 15.000.
Poletti Massimiliano - Via Val D'Intelvi, 4 - 20252 Milano - Tel. 02/4590357

CAMBIO/VENDO programmi per ZX Spectrum 16/48 K, Briscola, Othello, Demon's Attack e molti altri.
Sansavini Stefano - Via Dei Macci, 18 - 50100 Firenze - Tel. 055/652321

VENDO ZX 81 con alimentatore + cavi + manuale inglese ed italiano + vari listati il tutto in perfette condizioni. Imballo originale, a L. 190.000.
Poletti Roberto - Via F. Cilea, 14 - 50054 Fucecchio (FI) - Tel. 0571/22906

VENDO VIC 20 + registratore CZN + Super Expander VIC 1211A + manuale in italiano. L. 300.000 il tutto, compreso di imballo, solo zona Milano.
Zappa Diego - Via Cairoli, 46 - 20017 Rho (MI) - Tel. 02/9307251

CERCO programmi vari per Sinclair ZX 81 1 K max L. 5.000. Cerco ancora modi per meglio sfruttare il suddetto computer.
La Torre Edoardo - Via Pietro Vianeo, 20 - 88038 Tropea (CZ)

VENDO espansione nuovissima 16 K per ZX 81 a sole L. 85.000. un vero affare. Vendo inoltre cassetta "Tirannosauro" a L. 15.000.
Mazzariello Nicola - Via Venaria Reale, 40 - 20030 Villaggio Snia (MI) - Tel. 0362/522476

VENDO ZX 81 32 K RAM completo di manuale accessori + alimentatore 1,2 A, inoltre tanti programmi in regalo tutto a L. 300.000 trattabili.
Cusano Corrado - Via A. Cesari, 69 - 00152 Roma - Tel. 06/5513515

CERCO espansione a 16 K o 48 K per ZX 80 N in buono stato. Telefonare dopo le ore 14.00 - ore 21.00
Rossetti Lorenzo - Via Campagna, 12 - 20040 Cavenago Brianza - Tel. 95019294

VENDO piccolo computer (tipo ZX-80), ottimo per chi vuole imparare, a sole L. 110.000, in più in regalo una cassetta con 12 giochi.
Fenara Federico - Via Gorizia, 34 - 40131 Bologna - Tel. 051/425218

CERCO possessori di Spectrum per scambiare programmi. Scivere o telefonare specificando elenco programmi posseduti a:
Carbonara Alessandro - Via Faenza, 159 - 70019 Triggiano (BA) - Tel. 080/681928 (dopo le ore 14.00)

VENDO/CAMBIO software per ZX Spectrum 16/48 K. Inviaci la tua lista e noi ti risponderemo.
Pico Tronics di Vistoli G. Mario - Via Peloni, 26 - 51100 Pistoia - Tel. 0573/35713

VENDO/SCAMBIO programmi per ZX-81 1V (favolosi), per le liste inviare L. 500 a:
Albanese Fabio - V.le Francia, 22 - 31100 Treviso - Tel. 0422/262829

VENDO causa cambio sistema software Spectrum, Hobbit, VU 3D, simulatore volo, monitor Disassembler a L. 12.000 ciascuno, L. 40.000 in blocco.
Ghezzi Roberto - Via Volontari del Sangue, 202 - 20099 Sesto S. Giovanni (MI)

VENDO ZX 81 32 K completo di alimentatore + beeper per tastiera sonora il tutto a L. 270.000.
Revelli Massimo - Via Pallavicino, 21 - 20145 Milano - Tel. 02/4698277

VENDO Home Computer Texas TI 99/4A con cavo per registratore, 1 cassetta Scacchi, 1 cassetta gioco Parsek, tutto come nuove, 2 mesi di vita, Imballo originale, L. 400.000.
Zeni Bruno - Via Fiume, 4/14 - 39100 Bolzano - Tel. 0471/35891

VENDO per L. 120.000 ZX 81 completo di alimentatore con interruttore on-off, cavetti TV e TAPE + guida al Sinclair ZX 81 + 2 cassette di cui 1 (C46) completa di programmi e giochi realizzati personalmente.
Galassi Stefano - Via Sebenico, 23 - 47041 Bellaria (FO) - Tel. 0541/46270

CAMBIO ptogrammi di ogni genere per lo ZX Spectrum. Inviare la vostra lista. Risposta assicurata. Più di 200 programmi in listino. Per maggiori informazioni scrivere o telefonare a:
Bonat Igor - Via Ressmann, 6 - 34141 Trieste - Tel. 040/768718

VENDO - Per sole L. 3.000 (per rimborso spese) offro a tutti gli hobbisti, un eccezionale dattiloscritto con tutti i segreti per sfruttare al massimo le possibilità di ZX 81 e Spectrum.
Romano Geom. Rino - Via Delle Terme, 53/C - 80077 Ischia Porto (NA)

VENDO ZX 81 con espansione 64 K perfetto con imballo e garanzia, due mesi di vita, L. 330.000, completo di manuale, cavi e alimentatore, inoltre regalo manuale italiano e volume 66 programmi per ZX 81, vendo anche separatamente.
Eleuteri Enrico - Via Unione, 89 - 00012 Guidonia - Tel. 0774/301089

VENDO per TI 99/4A modulo Extended Basic in garanzia, comperato in Texas + cassetta dimostrativa in italiano + manuale a L. 140.000 non trattabili.
De Filippi Massimo - Via Volta, 61 20024 Garbagnate Milanese - Tel. 02/9959768 (ore pasti)

VENDO ZX 81 + ZX Printer di tre mesi a L. 200.000; compro/vendo programmi per ZX 81.
Giordano Luciano - P.zza Mercato, 5 - 15056 S. Sebastiano C. (AL)

ESPERTO correzione di programmi Basic, Spectrum e linguaggio macchina, eseguo dietro modico compenso (5-10.000 lire). Spedisci listato a:
Ferrari Catia - Via Recchi, 14 - 22100 Como - Tel. 031/552390

VENDO cassette giochi Intellivision L. 25.000. Cerco rigeneratore cinescopi a buon prezzo e schemari radio anni 50 e TV 75-82.
Papale Antimo - P.zza 1° Ottobre, 4 - 81055 S. Maria Capua Vetere (CE) - Tel. 0823/811468

VENDO programmi per Spectrum 16 e 48 K in listati L. 3.000, su cassetta L. 8.000. Dispongo anche di programmi per ZX 81 e altri computer. Cambio 10 programmi per manuale L.M.
Iovarone Daniele - Via Torino, 9 - 81022 Casagiovane - Tel. 0823/468607

SCAMBIO/VENDO programmi per Spectrum: giochi, utilità, linguaggi e studio. Interfacce per joysticks, stampanti e procedure di stampa.
Ferrari Catia - Via Recchi, 14 - 22100 Como - Tel. 031/552390

CERCO in torino e provincia possessori Sinclair ZX Spectrum -er scambio e registrazione programmi (16 K e 48 K).
Buccoliero Giancarlo - C.so Brunelleschi, 84 - 10141 Torino - Tel. 011/700793

VENDO come nuovo, causa passaggio a sistema superiore, ZX 81 completo di alimentatore, cavetti, manuale italiano e inglese, il tutto a L. 160.000.
Giuffrè Luigi - Via Piave, 137 - 93071 Capo D'Orlando - Tel. 0941/902051

COMPRO Texas TI 99/4A usato o nuovo a prezzo modico scrivete o telefonate a:
Iuliano Antonio - Via G. Di Vittorio, 33/C - 80143 Arpino (NA) - Tel. 7599269

CAMBIO software per ZX Spectrum su cassetta.
Angelini Paolo - Via S. Rocco, 86 - 24029 Vertova (BG) Tel. 035/712334

CERCO espansione 4 K per ZX 81 e scheda sonora. Telefonare a:
Garavelli Alberto - C.so Dante, 11 - 10134 Torino - Tel. 592949 (dopo le ore 20)

VENDO/COMPRO/SCAMBIO programmi per ZX Spectrum. Chiedere/inviare la lista.
Ghioldi Alberto - V.le Cesare Battisti, 13 - 13051 Biella (VC) - Tel. 015/22989

VENDO fantastici programmi da 16 K in L.M. per ZX 81 come Scacchi, Defender 3D, Bioritmi, Cubemaster, Scramble, Frogger, Centipede, Hi-Res, Flight Simulation, ecc. su cassetta: 36 programmi in blocco L. 29.000 + spese postali.
Mazza Armando - Via Settembrini, 96 - 70053 Canosa (BA) - Tel. 0883/64050

SCAMBIO programmi per ZX Spectrum 16/48 K. Inviami l'elenco dei tuoi programmi.
Rocchini Alain - Via Longoni, 7 - 24030 Almenno S. Bartol.

CAMBIO/ACQUISTO per Spectrum software. Tratto solo in città e dintorni. Telefonare ore negozio.
Tomassoli Anacleto - Via Cavour, 88 - 61100 Pesaro - Tel. 66935

VENDO per CBM 64: Simon's Basic, Hesmon, Scacchi, Dama, Screen Graphic 64, Sprite/Graphic Editor, Biliardo, ricezione e trasmissione in RTTY ed altri.
Cantelli Massimo - Via Corso, 40 - 40051 Altedo (BO) - Tel. 051/871270

AFFAREFATTO

CERCO per la ZX Spectrum programmi 16 K originali.
Alovisio Dario - Via De Gasperi, 32 - 10129 Torino

CERCO possessori Spectrum per costituzione Sinclub e scambio soft-hardware zona Udine.
Madaro Francesco - Via Cussignacco, 21 - 33100 Udine - Tel. 24129

VENDO ZX Printer, ottimo stato, L. 160.000 trattabili. Telefonare a: D'Alessio Stefano - Via E. Riva, 1 - 00015 Monterotondo - Tel. 06/8007546

CORRISPONDIAMO con utilizzatori dello Spectrum, uno scambio di idee e novità sullo Spectrum.
Roberto e Rino - P.O. Box 11 - 83100 Avellino

SCAMBIO programmi per lo Spectrum.
Bartoli Marco - Via Pinturicchio, 10 - 05100 Terni - Tel. 0744/59570

CERCO amici per scambio e/o vendita programmi Spectrum. Inviare elenco: risponderò col mio.
Di Pilato Pietro - Via D. Raggi, 26 - 47100 Forlì - 0543/69548

CONTATTO possessori ZX Spectrum -er cambio/acquisto/vendita programmi. Preferisco lo scambio con chi ha pochi programmi come me. Esclusi speculatori.
Lamarra Fernando - Via Galvani, 16 - 47037 Rimini (FO) - Tel. 0541/34885

VENDO per ZX 81 espansione di memoria 16 K RAM Sinclair, perfetta, mai usata a L. 95.000.
Trofa Biagio - Via Lungo Casale, 15 - 82018 S. Giorgio del Sannio - Tel. 0824/49508

CAMBIO/COMPRO/VENDO software Sinclair per ZX 81 16 K e Spectrum 48 K.
Pederzoli Mauro - Via Asiago, 52 - 41100 Modena - Tel. 059/305336

CAMBIO programmi per ZX Spectrum. Chiedere ed inviare elenco. Risposta assicurata.
Trifiletti Alfredo - Via Fiume, 20/A - 71100 Foggia - Tel. 0881/75385

VENDO Atari VCS ancora in garanzia completo di imballaggio originale più 8 cassette: Pitfall, New Soccer, Asteroids, Berzerk, Superman, New Volley Bal/Serie REal Sport. Vendo il tutto (listino L. 800.000) a sole L. 300.000-400.000 trattabili.
Visca Carlo - Via Piave, 34 - 15011 Acqui Terme (AL) - Tel. 0144/54180

CERCO utenti Sinclair 81/Spectrum per fondare club nella mia zona. Cerco/cambio software per softbanc.
Casoni Corrado - Via Milano, 418 - 13069 Vigliano Biellese - Tel. 511832

VENDO per passaggio a sistema superiore, ZX 81 1 K + alimentatore + Sound Board + 20 programmi a L. 135.000. Tratto zona CO-MI. Telefonare a:
Davi Daniele - Via Ceresio, 18 - 22074 Lomazzo - Tel. 02/96371180 (dalle ore 17.00 alle ore 18.00)

VENDO ZX 81 32 K + stampante + 3 manuali ediz. Jackson + piano d'appoggio con cavi nascosti a L. 380.000 trattabili.
Margara Mario - Via Caviglia, 28 - 17024 Finale Ligure (SV) - Tel. 019/691314

VENDO software per ogni tipo di computer. Iscrivendovi (L. 5.000 in busta chiusa) riceverete due programmi in regalo. Spedite vostra lista programmi a:
Club Computer Friends of the Computer - Via Costa Caselle, 16 - 00047 Marino (ROMA) - Tel. 9386612

VENDO su cassetta TDK programma Mazogs (favoloso) a L. 10.000, oppure Centipede + Blackjack a L. 10.000.
Saggioro Stefano - Via Val D'Intelvi, 4 - 20152 Milano - Tel. 02/4594317

VENDO ZX 81 + alimentatore + cavetti + registratore + manuale + 1 nastro programma a L. 95.000.
Del Fabbro Osvaldo - Via Umbria, 38 - 33010 Cavalicco (UD) - Tel. 0432-46266

VENDO causa passaggio sistema superiore computer Sharp MZ 80-B2, 64 K completo di manuali italiano-inglese a L. 3.000.000 trattabili. Telefonare o scrivere a: Consoli Mario - Via Euripide, 67 - 00125 Roma - Tel. 6062044 (ore serali)

CAMBIO/COMPRO/VENDO per Commodore 64 solo programmi in linguaggio macchina ed utility.
Tortora Amodio - Via Muratori, 44 - 57100 Livorno - Tel. 500422

VENDO software Spectrum originale L. 7.000 max. Caricamento garantito al 100%. Una marea di programmi. Richiedere catalogo o telefonare a:
Mulè Angela - P.zza Borromeo, 7 - 27100 Pavia - Tel. 0382/24390 (dopo le ore 14.00)

VENDO Intellivision + Poker, Baseball, Tron 2E, Soccer, Atari 2600 + Star Riofrs, Soccer Combat e Slot Racers prezzi trattabili. Vendo, compro, cambio programmi CBM 64 Commodore.
Bellisario Gianluca - Via Donizzetti, 11 - 41049 Sassuolo (NO) - Tel. 0536/884740

CEDO videogioco Atari, quasi nuovo, in più cassetta Atari "Combat", più cassetta Atari "Pacman" più cassetta Atari "Defender" in cambio di computer nuovo, o quasi nuovo e accessori.
Tolomelli Massimo - Via Enriques, 11 - 40139 Bologna

VENDO video-games Hamimex HMG-2650 nuovo con 3 cassette più video-games oceanic con 2 cassette anch'esso nuovo, il tutto a L. 300.000. Per completamento HI-FI.
Di Stefano Paolo - Via Rosselli, 80 - 27058 Voghera (PV) - Tel. 0383/47305

COMPRO programmi per home computer Texas Instruments TI-99/4A. Cerco inoltre schema connessioni per modem Olivetti TD2420/B. Telefonare ore serali in giorni lavorativi.
Di Tella Luigi - Via Arnaldo da Brescia, 7 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331/795969

VENDO cassette per TI-99 "parsec" videogames (36 giochi in una cartuccia), "Wumpus" (caccia al mostro); "Il Conte e il Castello woodoo" (serie adventure) "Pirate adventure" più modulo SSS L. 30.000 cad. In blocco L. 150.000 in buono stato.
Ravanelli Fabio - V.le Kennedy, 105 - 28100 Novara - Tel. 0321/451953

VENDO Casio PB 300, computer tascabile completo di stampante, come nuovo, imballo a solo L. 200.000. Telefonare ore serali.
Capitini Leonardo - C.so Magenta, 65 - 20123 Milano - Tel. 806898.

VENDO computer Texas Instruments T 994/A in garanzia completo di cavo registrazione un mese di vita L. 210.000
Ricchiuti Marco - Via Nocera Umbra, 103 - 00181 Roma - Tel. 7885200

CAMBIO 2 giochi elettronici (il primo è il "Backgammon" della Mattel electronics. Il secondo è il "Cosmo Fighter" della Casio) con una stampante ZX-Printer. O vendo entrambi a L. 100.000 per informazioni scrivete a:
Nerantzulis Emmanuele - Via Gramsci, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI)

VENDO a prezzi eccezionali giochi per VIC 20 (Blitz Bomber Save the Shuttle ecc.), se siete interessati potete chiedere la lista ed inoltre ho giochi per Commodore 64 e per ZX Spectrum. Telefonare ore ufficio o scrivere.
Brambilla Luisa - Via Gramsci, 23 - 20041 Agrate Brianza (MI) - Tel. 039/650635

SCAMBIO programmi su cassetta per VIC 20 e ZX81; inviatemi l'elenco e la descrizione dei vostri programmi; vi spedirò il mio.
Lorenzetti Lorenzo - Via Valle Gallare, 2 - 44100 Ferrara - Tel. 61372

COMPRO | **AFFAREFATTO** | **VENDO**

____

MI CHIAMO: ....

ABITO A: .... **IN** ....

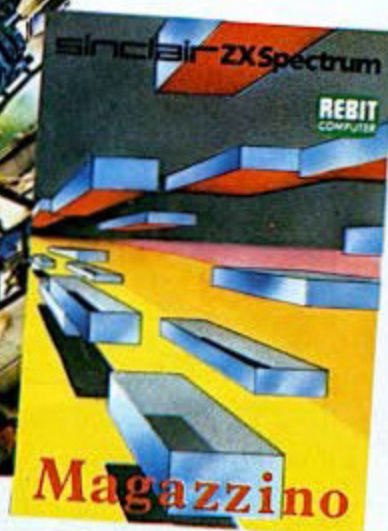
IL MIO TELEFONO È: .... **ORARI:** ....

SE LO VUOI TE LO VENDO SE CE L'HAI TE LO PRENDO SE LO VUOI TE LO VENDO SE CE L'HAI TE

SOFTWARE !!

A&F software
BUG-BYTE SOFTWARE
CDS Micro Systems
CREATIVE SOFTWARE
cp software
Datasoft
SUPERSOFT
EPYX
MELBOURNE
HISOFT PASCAL DEVPAC
LLAMASOFT!!
UNA VASTA GAMMA DI PROGRAMMI, DI GIOCHI E DI UTILITÁ

DISTRIBUITI DA:

nero

Qualcuno diceva che l'importante è partecipare; noi aggiungiamo che per partecipare è importante avere una consolle o un computer o per lo meno avere qualche amico che li ha e ve li faccia usare; poi è importante (anzi... è il minimo indispensabile) fare un punteggio dignitoso, fotografarlo e scriverlo sulla scheda "Gioco anch'io".
È importante anche compilare la schedina "Il mio parere" e suggerire in tal modo, alla gentile redazione di Electronic Games, i giochi preferiti.
È determinante invece avere una forbice: cercatela in cucina in qualche cassetto, ma non arrabbiatevi se non la trovate subito, al massimo ve la fate prestare dal vicino.
Se siete arrivati a questo punto il più è fatto!
Ritagliate i tagliandi, metteteli in una busta (speriamo ce l'abbiate), leccate la striscia gommata, chiudete, affrancate e infine spedite il tutto a noi. L'indirizzo è:
EDIZIONI J.C.E. ELECTRONIC GAMES
Via dei Lavoratori 124 - 20092 CINISELLO BALSAMO MI
Tutto OK? Speriamo in bene.

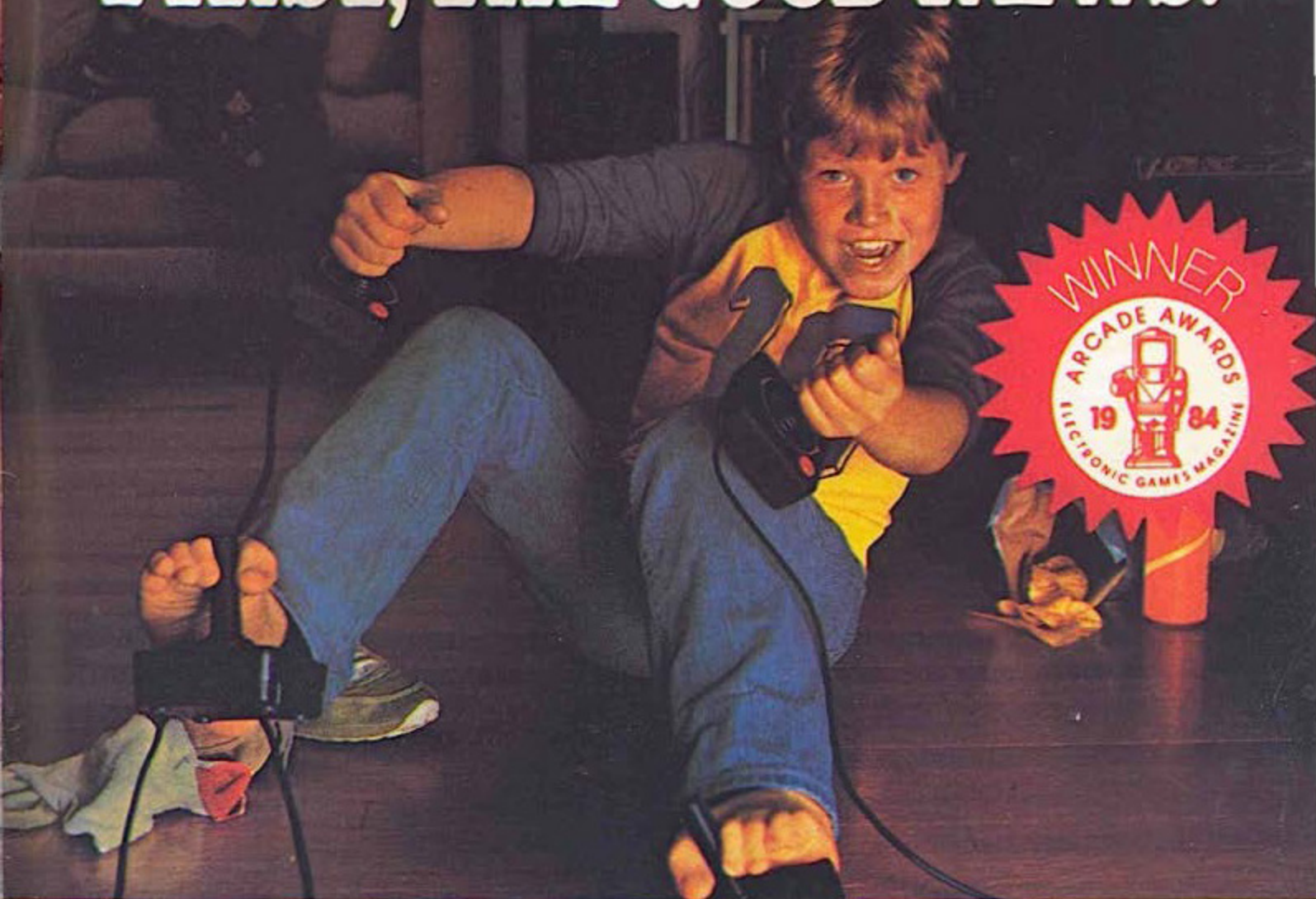
GIOCO ANCH'IO	
Nome	
Cognome	
Indirizzo	
Città	
Gioco	
Marca	
Sistema o base	
Punteggio	
Data	Firma

GIOCO ANCH'IO ... per partecipare alla Supergara di E.G.

IL MIO PARERE		
	MARCA	TITOLO DEL GIOCO
CONSOLLE		
COMPUTER		
Nome		Cognome
Indirizzo		

IL MIO PARERE ... per contribuire alla compilazione della graduatoria di gradimento.

FIRST, THE GOOD NEWS.

WINNER
ARCADE AWARDS
19 84
ELECTRONIC GAMES MAGAZINE

First Star Has 4 New Games.

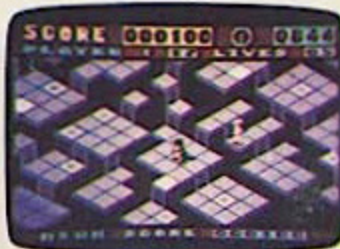
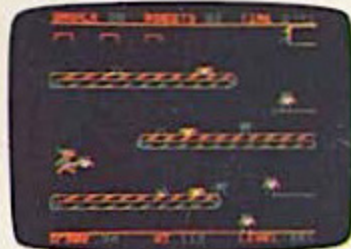
Fernando Herrera, the designer of ASTRO CHASE (1984 Science Fiction / Fantasy Computer Game of the Year*) and our design team again define "State of the Art."

Superior graphics, real-time animations™, multiple screens, intermissions, arcade-quality sound, innovative gaming, challenge and excitement—we deliver it all!

THE BAD NEWS? You can't play them all at once.

BOING!™
Designed by Alex Leavens & Shirley A. Russell
Atari VCS 2600

BRISTLES™
Starring Peter the Painter
Designed by

Atari Home Computers
Commodore by Paul Kanevsky

FLIP and FLOP™
Designed by Jim Nangano
Atari Home Computers
Commodore by Adam Bellin

PANIC BUTTON™
TRS-80 Color Computer by Paul Kanevsky
Commodore Computers

*Electronic Games Magazine 1984 Game Of The Year Award

"When being first counts...we're numbe

CBS vince sempre.

TBWA

Anche se gioca fuori casa.

Vuoi giocare con la tecnologia CBS anche se hai una consolle Atari o Intellivision? Ecco quattro sfide che metteranno a dura prova la tua abilità. – Il favoloso VENTURE, un'avventura ai confini della realtà alla ricerca di tesori difesi da terrificanti mostri. – DONKEY KONG, la star più famosa d'America nella sua fortezza d'acciaio; riuscirai ad evitare i suoi pazzi barili? – GORF, quattro missioni impossibili contro gli invasori venuti dalle stelle. – E infine ZAXXON, una drammatica incursione sulle fortezze dei tuoi nemici galleggianti nello spazio.

Quattro giochi tecnologicamente superiori e sempre più difficili. Riuscirai tu, con la tua sola abilità, a vincere contro CBS? La sfida è aperta.

Avventure dentro l'elettronica con